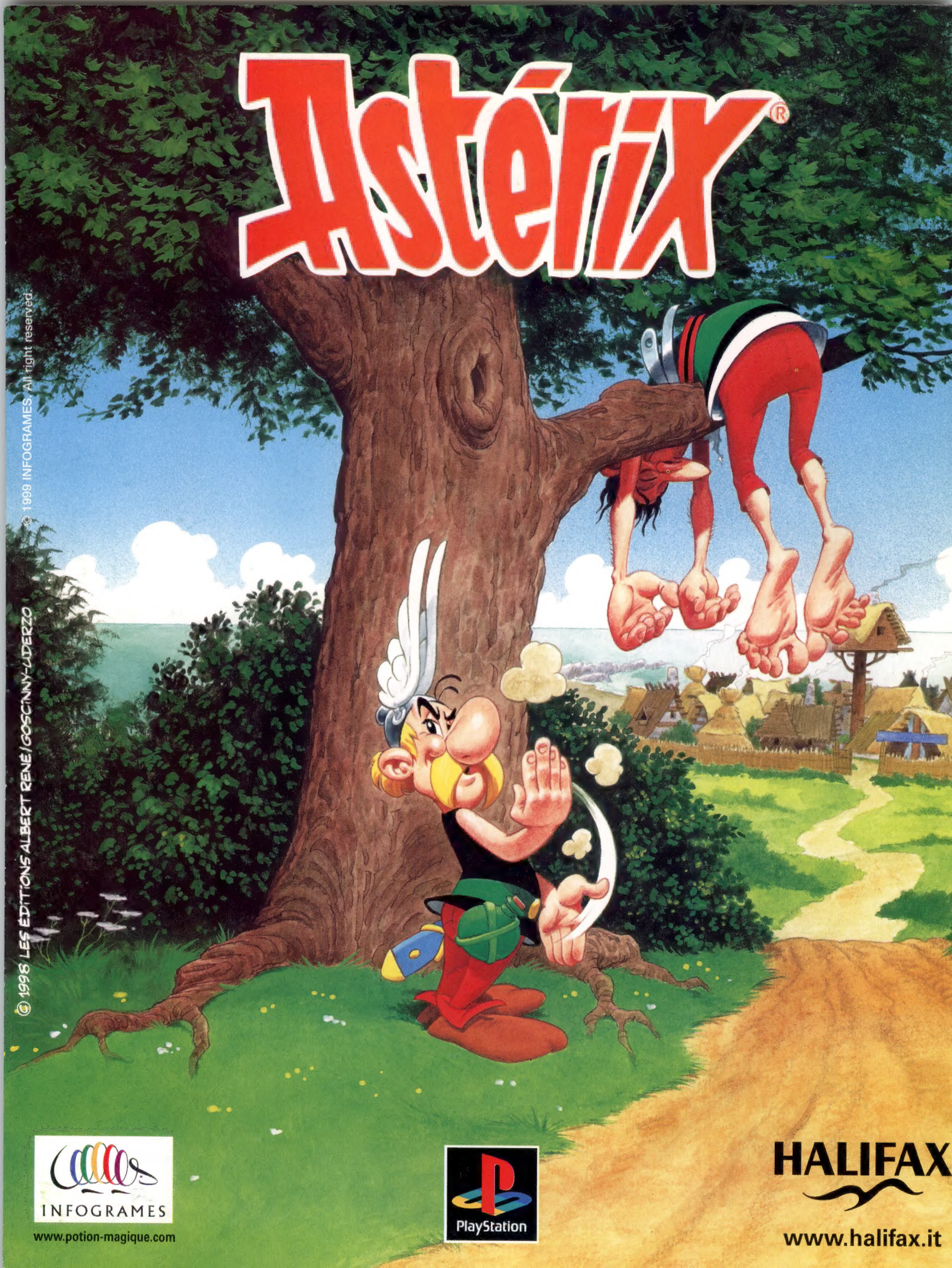
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

L. 7.000
APRILE '99

GRUPPO FUTURA

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO


Astérix®
© 1999 INFOGRAMES. All right reserved.
© 1998 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
INFOGRAMES
www.potion-magique.com
PlayStation
HALIFAX
www.halifax.it

POZIONE MAGICA PER LA TUA PLAYSTATION

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Tutti i diritti riservati. I marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

"La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro: la versione PlayStation del più famoso Videogioco di corse automobilistiche si preannuncia come uno dei più grandi successi del 1999!"

PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Go Action

Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.

www.monacoracing.com

In collaborazione con:

BIC · MAGNETI MARELLI · Schweppes · BRIDGESTONE · BBS · Castrol

AUTOMOBILE CLUB DI MONACO

3D PLANET

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

VUOI GIOCARE CON IL FUOCO?

Allora cambia formula: il 99 è l'anno di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Non una semplice corsa su monoposto, ma un'emozione entusiasmante. Abbiamo raggiunto l'eccellenza in termini di giocabilità, grafica e coinvolgimento. Più controllo, avversari più tenaci, più simulazione. In una parola: PIU' DIVERTIMENTO. Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64, approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco... e questo è solo l'inizio.

RESPIRA LE FIAMME!

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Guillemot

ORA IL VOLANTE LO ATTACCHI DOVE VUOI!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Sommario

nº 58
aprile 1999

100% SUPER PLAYSTATION

Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA
Marco Di Gennaro
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
ADM Grafica
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Diego Cortese, Erik Pede, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Matteo Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Romina Caizzone

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.

Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Qualcosa di bellissimo ci unisce. E' qualcosa che trascende il tempo e lo spazio, che stempera difficoltà e amarezze. Sai cos'è. Aggrappati a questa consapevolezza e vivi felice. Buon compleanno Silene. M.

The Next Generation PlayStation 18

E' la macchina che tutti stiamo aspettando. Punto e basta. Leggete l'articolo e iniziate a mettere da parte i soldi. Dobbiamo aggiungere altro? Ah sì, non è un pesce d'aprile, tranquilli...

Gran Turismo 2 40

Direttamente dagli studi di Polyphony, un'anteprima estesa sul titolo che rivoluzionerà (*again*) il genere dei *racing games*.

Silent Hill 64

Inizialmente atteso come un capolavoro, **Silent Hill** sembrava deludere sempre più le aspettative, man mano che la *release date* si avvicinava. Il titolo Konami è ora disponibile nei negozi: studiatevi la recensione e ponderate l'acquisto...

Gex 3: Deep Cover Gecko 74

Può un rettile assurgere al ruolo di star dei *videogames*? Crystal Dynamics ne è convinta e **SPC** non può che esserle grata per l'ennesimo *platform* 3D divertente e giocabile.

• PREVIEW •

Ace Combat 3: Electrosphere . . . 50
Ape Escape 48
Dino Crisis 32
Goemon 54
Gran Turismo 2 40
Omega Boost 46
Rasetsu No Ken 56
Sports Car GT 30
V-Rally 2 28
War of the Worlds 34

• REVIEW •

Armoured Core:
Master of Athena 80
Bloody Roar 2 78
Brunswick Pro Bowling 90
Croc (Platinum) 92
Gex 3: Deep Cover Gecko 74
Global Domination 82
Guardian's Crusade 72
Legacy of Kain: Soul Reaver 70
Monaco Grand Prix
Racing Simulation 2 86
Populous: the Beginning 84
Poy Poy 2 76
Silent Hill 64
Syphon Filter 68
UEFA Champions League 88

• RUBRICHE •

PlayGround 8
La posta di Marcello Cangialosi.
FAQ 16
Le risposteai quesiti più gettonati.
PlayWorld 24
News, news, news.
Big in Japan 36
In diretta da Tokyo e dintorni.
Briefs from the Outer Worlds 58
Oltre PlayStation.
SuperTrix 94
Tutti i segreti di **Tomb Raider III.**
Visuality 110
Una nuova rubrica curata dalla *new entry* Adriano Avecone
Primo Piede 114
Il mercatino di **SPC.**

Oooooooppppssssss!

I più se ne saranno probabilmente già accorti... Sul numero scorso di **SPC**, **Final Fantasy VIII** ha ricevuto un voto uguale a 82%. Il voto in questione è errato: in realtà Diego Cortese ha assegnato al titolo Square un globale di 93%. Ci scusiamo con i lettori per l'errore macroscopico e ringraziamo tutti coloro che hanno telefonato/faxato in redazione per avvisarci dell'errore o comunque per chiedere spiegazioni su un punteggio così basso. Ripetiamo a scanso di equivoci: il voto di **Final Fantasy VIII** jappo è 93%. Già che ci siamo, porgiamo le nostre scuse per la mancata pubblicazione della rubrica *Retrogaming* su questo numero: *Retrogaming* tornerà il prossimo mese, statene certi. Bella lì.

Editoriale

Another Year, Another Revolution

"Nel mese di dicembre dello scorso anno, la produzione e distribuzione di console PlayStation ha raggiunto la cifra di 50 milioni di unità. Questo traguardo ragguardevole è stato possibile solo grazie al vostro continuo supporto in tutto il mondo. Vorrei quindi invitarvi a partecipare al *PlayStation Meeting 1999*, dove potervi incontrare per ringraziare ognuno di voi e augurargli un futuro di successi". Questo l'invito giunto a giornalisti e sviluppatori di ogni zona del globo da parte di Teruhisa Tokunaka, CEO di Sony Computer Entertainment (almeno fino al 1° aprile, quando il suo posto verrà preso da Ken Kutaragi). Il 2 marzo 1999, data che rimarrà scolpita negli annali di storia videoludica, doveva quindi rappresentare, almeno stando alle dichiarazioni di Sony, l'occasione per festeggiare *all together* il raggiungimento della fatidica cifra di 50 milioni di console vendute. Niente PlayStation 2 quindi, niente annunci mirabolanti, niente presentazioni di *hardware*, niente demo di alcun tipo, niente di niente. In realtà tutti gli addetti al settore giunti a Tokyo sapevano che avrebbero assistito alla presentazione della nuova console: Sony non poteva aver organizzato un evento di questa portata con centinaia di giornalisti, gli sviluppatori più autorevoli e i capoccia delle *software house* di mezzo mondo SOLO per autocelebrarsi e darsi qualche compiaciuta pacca sulle spalle. O forse sì? Ammettiamolo: sugli autobus che ci hanno portato dall'albergo al Tokyo International Forum, sede del *PlayStation Meeting 1999*, le facce perplesse erano molte e leggere lo slogan dell'evento, *A glimpse of the future*, è servito a tranquillizzare solo parzialmente gli animi di chi si è fiondato dodici ore d'aereo o più per vedere la *next generation console*...

Ogni remora è stata spazzata via in maniera categorica da Ken Kutaragi: il "papà di PlayStation" ha snocciolato le caratteristiche tecniche della prossima macchina Sony (con tanto di modifiche, positive, rispetto a quanto annunciato lo scorso febbraio all'*International Solid State Circuits Conference* di San Francisco) e presentato alla folla scalpitante alcune demo, atte a dimostrare le potenzialità fantascientifiche del nuovo *hardware*. Ed è a questo punto che si è percepito qualcosa, qualcosa di infinitamente superiore ai 75 milioni di poligoni al secondo, qualcosa di assai più importante del supporto DVD, qualcosa di più rilevante dell'*Emotion Engine*, qualcosa che mancava, secondo il mio modesto parere, nell'industria videoludica da molto tempo. Si è percepito l'entusiasmo. Da tempo chi opera in questo settore (e credo di non sbagliarmi nell'affermare che lo stesso vale per chi "videogioca semplicemente", senza aver fatto della propria passione un lavoro) era in cerca di "qualcosa di nuovo" e affidava le proprie speranze alla presentazione di un titolo o di nuovo *hardware*. Il risultato? Le fiere degli ultimi anni (dall'E3 all'ECTS) erano piene di addetti al settore che ciondolavano con aria annoiata da uno stand all'altro, più interessati a recuperare gli inviti per qualche party notturno che ai giochi mostrati in anteprima. La presentazione di Kutaragi e soci invece ci ha ricordato perché facciamo questo lavoro o, più semplicemente, perché i videogiochi sono la nostra passione. Ci ha ridato entusiasmo.

I più scettici potranno pensare che non c'è nulla di particolarmente eccitante nel lancio di una nuova macchina da parte di una multinazionale che, proprio recentemente, ha annunciato per i prossimi quattro anni un "taglio" di qualche migliaio di posti di lavoro: sempre di business si tratta, sempre ai soldi va ricondotto il tutto... Beh, avrei voluto immortalare nella penombra le espressioni basite delle persone presenti in platea che non hanno certo problemi di soldi (e mi riferisco a personaggi del calibro di David Perry, Bruno Bonnell o Tommy Tallarico): bocca aperta in segno di ammirazione con un leggero sorriso ebete, occhi spalancati, espressione incredula e compiaciuta. Dei bambini. Ebbene sì, la presentazione del 2 marzo è riuscita a trasformarci in bambini e quando Kutaragi ha invitato alcuni sviluppatori giapponesi (fra cui rappresentanti di Namco, Square, From e l'idolo di grandi e piccini, Yamauchi-san) a mostrare al pubblico i risultati ottenuti "smanettando" per un paio di settimane coi kit di sviluppo della nuova console, in pochi si sono accorti che erano passate quasi tre ore dall'inizio della presentazione. L'apoteosi si è avuta sul finale con l'annuncio della data di uscita della macchina e quello della "retrocompatibilità totale", quando il discorso di Kutaragi è stato interrotto da uno scroscio di applausi da parte della platea.

Due giorni dopo, alla conferenza stampa successiva alla presentazione della console, Kutaragi ha completato l'opera, congedando i giornalisti con un brevissimo discorso nel suo inglese lungi dall'essere perfetto: "*PlayStation 2 è il mio secondo bambino e, come per tutti i bambini, voglio che abbia tanti amici. Gli amici siete voi*" ha proseguito Kutaragi-san, indicando i giornalisti e, metaforicamente, tutti i videogiocatori con una PlayStation nella propria casa "*aiutatemi a far crescere bene il mio bambino*". Sarà stato il sorriso disarmante del "papà di PlayStation", saranno state le pochissime ore di sonno accumulate negli ultimi giorni, sarà stata la sbronza della sera prima, ma per la prima volta in vita mia mi sono quasi commosso ad una presentazione del genere: la *standing ovation* successiva è stata una delle più spontanee a cui abbia mai assistito. Grazie Ken.

Simone Crosignani

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi
e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione
dell'80% del prezzo pagato!!! (chiamaci per tutte le informazioni).

SONY - SEGA - NINTENDO

* I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;
* Tutte le novità;
* Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;
* Permuta dell'usato direttamente in negozio;
* Più di 400 titoli a noleggio;
* Spedizioni in tutta Italia.

Abacus
VIDEOGIOCHI
Corso Lodi, 103 - 20139 Milano
Tel. e Fax 02.533229 (MM3 Brenta)
ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30
Accettiamo Bancomat - Cartasi

PlayGround

Mensile di Dialettica Videoludica

Spedite le vostre lettere a:
PlayGround
Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Ciao Morpheus,

sono Giorgio, 27 anni e vi seguo da più di due anni. Ho appena finito di leggere **SPC** di marzo, un'edizione che per i suoi contenuti mi ha spinto a scriverti. Condivido i dubbi sollevati da Angelo 74, ma non credo che la trasformazione dei videogiochi in beni di consumo ci possa danneggiare più di tanto *[er…ma non lo sono sempre stati? Dei "beni di consumo" intendo]*. Certo gli scaffali dei negozi sono invasi da ciarpame, ma finché i creatori di giochi splendidi come **Gran Turismo**, **Zelda**, **Metal Gear Solid** *[rispettivamente Kazunori Yamauchi, Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima. Che strano, sono tutti giapponesi…]* e altri del loro calibro, si sbattono su di una tastiera, penso che possiamo dormire sonni tranquilli. In fondo, se ci pensi bene, i titoli per cui vale la pena giocare sono sempre quei dieci o poco più, sia su C64 che su PlayStation. Certo, gli esperti dell'ultima ora (il mio amico Gianluca preferisce **TOCA 2** a **Gran Turismo** perché secondo lui quest'ultimo è un gioco troppo *arcade*) mi fanno sorridere, ma alla stessa maniera anche gli accaniti giocatori (accaniti giocatori? Forse solo accaniti) che non sanno vivere senza *joypad*, che sanno tutto su **Final Fantasy**, dal primo all'ultimo, la risposta italiana all'*otaku* insomma. Dico una banalità se affermo che oltre ai videogiochi ci sono la musica, le ragazze, la pizza, i film di John Waters e di Russ Meyer, insomma qualche motivo valido per esistere? Passiamo oltre.

Quando ho iniziato a sfogliare la "nuova" **SPC** ho pensato "oddio ho preso Playstation Power (o una delle altre) per sbaglio!". Ora, dopo qualche giorno di abitudine, devo ammettere che la nuova veste mi piace e le novità apportate alle recensioni sono benvenute (fosse per me toglierei anche il voto numerico). Continuate così, siete la migliore rivista di videogiochi in Italia (voi direte: ci vuole molto?).

Piccola nota polemica. La paternità della *preview* di **Gran turismo 2** è a dir poco sospetta. Noto una somiglianza incredibile nei contenuti con l'anteprima pubblicata da Edge nel numero di febbraio. Che il vostro inviato sia stato invitato da Polyphony in esclusiva insieme al tizio di Edge (ma allora di che razza di esclusiva parlano gli inglesi)? Spero che la mia lettera non sia destinata al macero a causa delle ultime righe. Confido nella vostra bontà. Ciao.

Giorgio
Via e-mail

Punto primo: quando la passione sconfina nell'ossessione? E' possibile individuare un confine netto fra le due cose tale da poter determinare con assoluta certezza l'appartenenza di qualcuno ad una delle due categorie (appassionato e ossessionato)? E se la passione fosse solo una forma dell'ossessione? E se l'ossessione fosse solo una forma di passione? In questo caso sarebbe difficile discernere l'una dall'altra, e, secondo me, le cose stanno proprio così. Non esiste un metodo scientifico che possa obiettivamente tracciare il "confine netto" di cui sopra e pertanto, l'intera discussione non può prescindere dall'unico elemento inconfutabile della faccenda: la soggettività del giudizio. Prendete Diego Cortese, ad esempio. Ai miei occhi appare come uno che sa il fatto suo, un esperto di videogiochi, soprattutto giapponesi. Insomma un appassionato. A quelli di mia madre potrebbe apparire come un alienato mentale il cui unico scopo esistenziale è il videogame. Insomma un ossessionato. Chi dice il vero? O meglio, chi può dirsi autorizzato ad esprimere giudizi sugli altri in piena obiettività? Chi può farlo?

Nessuno. Ne sono convinto. E non è un caso se la comunità videoludica si sente offesa quando demonizzata dai mass media tradizionali. Lei (la comunità) si definisce appassionata di videogame. Loro (i mass media) la vedono ossessionata dai videogame. Again: passione vs ossessione, chi può dire se io appartengo al primo o al secondo schieramento? Nel dubbio, continuo a giocare e me ne frego.

Punto secondo: la nuova veste grafica di **SPC** *non è ancora definitiva. Probabilmente, già da questo numero, noterete alcuni cambiamenti, ripensamenti, aggiustamenti. Cambiare livrea è un processo talvolta lungo e faticoso, un po' come lo swap del guardaroba a cavallo fra il periodo invernale e quello estivo. Giù i vestiti estivi, su quelli invernali, avvolti nei loro bustoni di plastica trasparente e accompagnati da qualche pallina di naftalina. Tirare giù i vestiti, sistemarli nell'armadio di uso quotidiano ed indossarli facendo debita attenzione agli accostamenti cromatici, può essere un'esperienza traumatica.*

"La paternità della preview di Gran turismo 2 è a dir poco sospetta"

Giorgio

Punto terzo: la preview *di* **Gran Turismo 2** *è figlia di un'inseminazione artificiale praticata dietro consenso di* **Super PlayStation Console** *e Nicolas Di Costanzo, il corrispondente dal Giappone tanto per* Edge *quanto per noi. Stralci dell'intervista a Yamauchi pubblicata su Edge sono finiti nel codice genetico della* preview *pubblicata da* **SPC** *proprio per questo. L'esclusività di cui ha goduto* Edge *ha avuto vita breve. A pochi giorni dalla pubblicazione dell'articolo, tutta la stampa specializzata playstationcentrica è insorta. Il corteo di protesta è partito proprio dall'Inghilterra guidato da* Official PlayStation Magazine *(la rivista ufficiale Sony) che per l'occasione innalzava un manifesto con scritto: "datece le foto e le info de* **Gran Turismo 2**. *Semo la rivista ufficiale Sony 'rtacci vostra!". Da lì, alla divulgazione di quanto richiesto su tutte le testate mondiali, il passo è stato lillipuziano.*

Spett.le Reda di **Super Playstation Console**, caro Morfeo, sono un ragazzo quasi ventiseienne che da circa due anni condivide con suo fratello di 17 la passione per la PlayStation, nonché le relative spese per alimentarla. Certamente, prima di passare alla mitica PSX eravamo stati entrambi per molto tempo utenti dell'Amiga e, come tali, avevamo passato intere giornate sfidandoci ad interminabili partite a **Sensible Soccer**. Il solo fatto di aver letto sulle vostre pagine e nelle varie anteprime che i programmatori erano al lavoro per produrre il nostro caro vecchio gioco anche sulla odierna piattaforma di gioco, ci aveva reso estremamente felici ed aveva fatto rinascere in noi un vivo e piacevole sentimento fatto di una ben dosata mistura di nostalgia, ricordi e spasmodica attesa per il nuovo arrivo in casa Sony. Non vi nasconderò, quindi, che non appena arrivato sugli scaffali dei negozi, ci siamo precipitati ad acquistare **Sensible Soccer**, senza nemmeno provarlo, ma "a botta sicura", "a scatola chiusa", dicendo: tanto c'è persino scritto sopra "il meraviglioso gioco è tornato". Sigh… mai bidone fu più grosso, mai lo sbaglio fu così imperdonabile. Comprare un gioco 1) senza provarlo, 2) senza aver letto prima la vostra recensione. Ragazzi, il gioco in questione non costituisce nemmeno l'ombra del **Sensible** da noi tanto amato […]. Ora, il problema è che i controlli del nuovo gioco sono stati inspiegabilmente lasciati quelli di un tempo (passaggio rasoterra, lancio a pallonetto e tiro che si diversificano per la sola pressione esercitata sul tasto) e ciò nonostante che il *controller* Sony di tasti ne abbia a profusione.

Mi chiedo: sarò io incapace di spingere bene i pulsanti (e così pure mio fratello) o magari è veramente impossibile far fare ai calciatori quello che si ha in testa in quel momento? Non si riesce a passare basso (e francamente il gioco di allora stava tutto lì, una ridda di passaggi fino alla "bottarga" finale nel sacco!), né c'è modo di compiere con sufficiente destrezza scivolate e spallate.

Che obbrobrio, che delusione… Passi che i nomi non sono quelli originali (questioni di licenze, credo) ma le maglie? Sono pietose. Ed il commento del telecronista? Ma chi è ,uno *zombie*, un sosia di "allegria" Zeman o di "simpatia" Zoff.

Chi ha potuto produrre una simile ciofeca? Chi deve essere bandito dal novero dei degni programmatori e delle nobili case *software*? Perciò, avanzo una richiesta: ancora non avete recensito questo gioco (non c'è nemmeno sull'ultimo numero dove mi aspettavo di trovare la recensione) *[la rece è sul #56 di* **SPC***: voto 66%]*. Ebbene, fatelo al più presto, STRONCATELO,

tagliategli le gambe, affinché nessun altro ragazzo possa essere gabbato come è successo a me, che ora piango non tanto le 100 carte spese, ma il sogno infranto sia di riappropriarmi di un gioco che mi aveva fatto divertire all'ennesima potenza, sia di rivivere emozioni ormai dissolte per sempre.

Stefano Sanguinetti
via e-mail

Un giorno indossi le tue Nike nuove, squisitamente gommose all'olfatto, ed esci di casa per una breve corsetta in compagnia del tuo fido bastardo. Al ritorno noti una macchina nuova parcheggiata laddove avevi lasciato la tua la sera prima. Osservi il vicinato con aria spaesata, come di ritorno da un lungo viaggio all'estero, e fra una serratura stranamente più ingrippata del solito, un ragazzino vagamente familiare che ti chiama "papà" e tua moglie sposata con uno sconosciuto, scopri con orrore che anche **Sensible Soccer** *non è più lui. "Non sottovalutate la potenza di PlayStation". A proposito, una piccola curiosità: poco dopo l'inizio di* **House of the Dead 2** *di Sega, il giocatore si imbatte in tizio ferito, steso al suolo, che con un filo di voce avverte: "do not... undestimate... the power... of... the... enemy". Che si riferisse solo agli zombie?*

Ciao Morfeus,

sono un ragazzo di 23 anni che segue la vostra rivista da più di un anno... siete i migliori senza dubbio, complimenti. Vi scrivo per rispondere al carissimo Max Marino (**PlayGround** di febbraio), che senza sapere ha offeso me ed altre centinaia di lettori della vostra rivista: ma come ti permetti di giudicare in questo modo ragazzi che neanche conosci solo perché apprezzano giochi che a te non piacciono?! Mi hai definito una pecora solo perché mi diverto a giocare a **FIFA 99**. Perché? Io non amo **ISS Pro 98**, ma non per questo giudico quelli a cui piace delle pecore senza personalità *[sarebbe il colmo videoludico del nuovo millennio]*. Non venitemi a dire che quelli della Electronic Arts sono più furbi di quelli della Konami perché nel giro di un anno hanno commercializzato giochi che tu (Morpheus) definisci uguali. Mi sembra che la casa nipponica abbia fatto lo stesso!!!! Perché? Ho notato che voi della rivista stravedete per le simulazioni calcistiche della serie **ISS Pro**, mentre non amate molto quelle della casa americana!!!! *[Proporrei un limite al numero di punti esclamativi nelle missive. La loro simbologia fallica mi disturba e vederli tutti in fila per quattro mi terrorizza]*. Sarebbe bello che voi mi spiegaste il motivo *[***FIFA 99** *è stato recensito sul numero 54 di* **SPC. ISS Pro '98** *sul numero 51. Oltre ai voti, 79% e 93% rispettivamente, ci trovi anche tutte le motivazioni che vuoi]*. Ho entrambi i giochi e secondo me non c'è neanche paragone, le serate con gli amici con **FIFA** le ho fatte anch'io e vi assicuro che sono state un successo. Comunque siete liberi di pensarla come volete basta che la smettiate di giudicarci dei "finti esperti" solo perché amiamo il gioco EA. Saluti a tutta la redazione e anche a te, Max Marino, grande esperto di PlayStation ma non di educazione.

Max Nagni
Via e-mail

Saluti a te, Max Marino, grande esperto di PlayStation, ma non di educazione"

Max Nagni

Non c'è da lamentarsi Max. Non te la prendere se ti danno della "pecora" (anche se io preferirei del pesce, magari un pesce palla pescato in qualche esotico mare tropicale, preparato da uno chef che sa il fatto suo e non si fa pagare in anticipo). In fondo dovresti essere abituato all'idea di essere considerato un animale, non dico un erbivoro, ma almeno un cane. Non un cane qualsiasi, sia chiaro, ma un cane che può finalmente scegliere sotto quale cabina telefonica alzare la zampetta. Quella rossa o quella verde? E può scegliere da quale Babbo Natale ordinare i regali. Quello rosso o quello verde? Poi vedi, tanti altri cani hanno già sottoscritto. E indovina con quale colore del semaforo attraversano le strisce pedonali? Quello rosso o quello verde? I veri uomini preferiscono **FIFA 99** *in siffatto mondo. Il problema è che esiste un uomo solo. Si chiama Fiorello e tu sei solo il suo cane da compagnia capace di abbaiare i termini dell'abbonamento alle tre di notte. Però è un modo di abbaiare alquanto strano. Fa*

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189 - E-mail: flashgames@iol.it
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIMA!!! - TELEFONA PER CONOSCERE IL PREZZO COMPLETO

ABE'S EXODUS	E	89000
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA POOL	E	89000
ACTUA TENNIS 2	E	88000
AKUJI	E	89000
ALUNDRA	E	88000
APOCALYPSE	E	92000
ASTERIX	E	92000
ASTEROID	E	84000
BATMAN E ROBIN	E	84000
BLASTO	E	69000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BREATH OF FIRE 3	E	84000
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUGS LIVE	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	78000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
BUST A MOVE 4	E	82000
CAESAR'S PALACE 2	E	96000
CIRCUIT BREAKERS	E	84000
CIVILIZATION 2	E	92000
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COLONY W. - VENGEANC	E	92000
COMMAND 2C RED ALERT	E	84000
CONSTRUCTOR	E	89000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRASH BANDICOOT 2	E	49000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISCWORLD NOIR	E	TEL.
DRIVER	E	TEL.
DUKE NUKEM TIME TO KILL	E	88000
FADE TO BLACK	E	48000
FINAL FANTASY 8	J	TEL.
FIFA 99	E	89000

FORMULA 1 '98 L. 8 00
BUST A GROOVE L. 3 00
LIBERO GRANDE L. 8 00
SPYRO THE DRAGON L. 2 00
CRASH BANDICOOT 3 L. 4 00
I.S.S. PRO '98 L. 9 00

GLOBAL DOMINATION	E	89000
GRAN TURISMO	E	89000
G.T.A.	E	58000
GUARDIANS CRUSADE	E	89000
HEART OF DARKNESS	E	84000
HERCULES	E	48000
INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	TEL.
KENSEI	E	92000
KURUSHI I	E	68000
LEGACY OF KAYN 2	E	92000
MADDEN NFL 99	E	92000
MEDIEVIL	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	E	TEL.
MONACO G.P. RACING	I	TEL.
MONKEY HEROES	U	104000
MORTAL KOMBAT 4	E	88000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
MOTORACER 2	E	88000
MOTOR HEAD	E	78000
MOUNTAIN BIKE	E	92000
MUSIC	E	78000
NASCAR 99	E	TEL.
NBA LIVE 99	E	92000
NHL 99	E	92000
NINJA	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	58000
O.D.T.	E	84000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	84000
PLAYER MANAGER 98/99	E	89000
POINT BLANK	E	76000
POINT BLANK + PISTOLA	E	139000
POPOLOUS 3	I	TEL.
PREMIER MANAGER 99	E	TEL.
RESIDENT EVIL 1	E	49000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
RIDGE R-TYPE 4	J	108000
ROAD RASH 3D	E	84000
R-TYPE	E	89000
RUSHDOWN	E	88000

SEGA DREAMCAST
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
NOVITÀ GAME BOY A COLORI

SILENT HILL	U	TEL.
SOUL BLADE	E	49000
STREET FIGHTER COLL.	E	84000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	78000
STREET FIGHTER ZERO 3	J	TEL.
TAIFU	E	78000
TEKKEN 2	E	48000
TENCHU	E	89000
TEST DRIVE 4X4	E	78000
TEST DRIVE 5	E	84000
TIME CRISIS	E	49000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	129000
TOCA TOURING CAR	E	52000
TOCA TOURING CAR 2		TEL.
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	78000
TOMB RAIDER 3	E	TEL.
TOPOLINO ADVENTURES	E	48000
TOSHINDEN 3	E	78000
VICTORY BOXING 2	E	88000
VR SPORTS BASEBALL 99	E	88000
WARGAMES		88000
WILD 9	E	84000
WILD ARMS	E	78000
WWF WARZONE	E	89000
TITOLI PLATINUM	E	TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.58000 - PISTOLE PER PSX
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

*"bee...beee...beeee". No, dai, scherzavo ^_^*

Non credo che Marino volesse offendere nessuno con la sua affermazione ("il mercato videoludico è in balia di una massa di pecore"). La sua era solo una tragica constatazione. Un dato di fatto. E non credo che affermare sfacciatamente la presunta superiorità di **FIFA 99** *rispetto a* **ISS Pro '98** *aiuti a fargli cambiare idea. A lui quanto a noi...*

Caro Morpheus,

chi ti scrive è un appassionato della saga di **Final Fantasy**, e più in generale delle produzioni Square. Scrivo per constatare come anche una *software house* del genere, che avete definito, a ragione, eclettica, snaturi tutta la sua produzione per vendere bene anche in occidente. Mi riferisco, in particolare, a **Final Fantasy VIII**: non l'ho giocato, ma quello che ho letto nella vostra recensione mi ha lasciato con l'amaro in bocca. Mente Sakaguchi quando dice che avrebbe voluto fare il regista. La verità è che in occidente i personaggi deformati proprio non tirano, ed il fatto che sia una *Idol* (che come gran parte delle star adolescenziali ha la data di scadenza stampata in fronte) a segnare con la sua voce la fine di **Final Fantasy VIII** lascia un retrogusto commerciale al tutto. La semplificazione del sistema di combattimento da voi riportata è un altro colpo al cuore, e mi meraviglia il fatto che **Final Fantasy Tactics**, dopo l'assurda decisione presa con **Final Fantasy V**, sia stato tradotto. Dannazione, trattano noi occidentali come dei veri idioti, e la battuta che Luttazzi anteponeva ai suoi TG di *Mai Dire Gol* ("questo TG andrà in onda in forma ridotta per adeguarsi alle vostre capacità mentali") ben si adatta alla politica di Square, e la versione inglese di **Final Fantasy IV** (nota come **Final Fantasy II**), censurata e addolcita in termini di difficoltà, è solo un altro triste esempio. Grazie a quei grandi che traducono le Rom in inglese sono comunque riuscito a giocare a **Final Fantasy V** ed a **Final Fantasy IV** (integrale!) su emulatore ed ho accolto con gioia la notizia dell'uscita di **Final Fantasy Collection**, ma questa volta a mancare è **Final Fantasy IV** stesso...

Il discorso per me si ferma ai videogiochi (ed in parte ai Manga), ma in quanti si vedono privati di capolavori (si tratti di musica o quant'altro, non importa), per mere ragioni di mercato? L'arte non deve avere prezzo!

Concludo dicendo che **Final Fantasy VII** è incompleto *[doh!]*. Nella versione mai ultimata per motivi di tempo (!!!) c'erano piccole ed insignificanti varianti, come la presenza di finali diversi e la possibilità di resuscitare Aeris *[Ma dove leggete certe notizie tanto campate in aria da finire in orbita attorno alla Terra? Internet, scommetto].*

No, i videogiochi non sono, a parte rarissimi casi, arte, sono solo merce.

Aspetto fiducioso il tuo commento e quello degli altri lettori.

Davide
Via e-mail

Nessun commento. Hai ragione. I videogiochi sono merce. Permettimi però di cogliere l'occasione per dare a te e a tutti i lettori di **SPC** *una buona notizia: SquareSoft ha aperto un ufficio marketing a Londra, il primo in Europa. Contattato da* **SPC**, Simon Etchells, Marketing Manager di Square Europe Ltd, ha risposto ad alcune domande concernenti la mancata localizzazione di buona parte dei prodotti Square (*Einhander*, *Final Fantasy Tactics* e così via) qui da noi. "Circa due anni fa Square era consapevole dell'importanza del mercato europeo e che era tempo di investirvi" ha dichiarato. "Abbiamo localizzato **FFVII** e qualche altro titolo e adesso stiamo aprendo un ufficio marketing. *E' evidente quindi che Square, seppur lentamente, sta cominciando ad entrare in Europa."*

Molto bene, ma i motivi della mancata conversione in PAL della restante line-up? *"Al momento non abbiamo intenzione di convertire in PAL i titoli da voi menzionati" (è inutile che vi ricordi quali). "Comprendiamo perfettamente il disappunto dei vostri lettori, ma crediamo che sia meglio lasciare i nostri team di sviluppo liberi di concentrarsi sulle produzioni future". Speriamo che almeno quelle comincino ad arrivare anche da noi...*

"Tradurre e convertire in PAL un videogioco costa un sacco di soldi e di tempo, soprattutto se si considerano le spese da destinare alla ricerca di mercato" è stata la giustificazione di Etchells. "Uno dei fattori che ha impedito la conversione dei titoli Square è la differenza fra il formato NTSC e PAL. Come ben sapete esiste una differenza di circa il 17% in termini di velocità fra i due formati e molto spesso abbiamo preferito evitare di introdurre una versione al di sotto degli standard qualitativi prefissati". Hmmm... discutibile o meno, questa motivazione si affianca ad un'altra: "E poi c'è il problema della pirateria. Non a caso abbiamo introdotto un nuovo sistema di protezione in **Final Fantasy VIII** *che si spera potrà aiutarci a limitare i rischi in Europa". Ecco, lo sapevo.*

"In definitiva" ha concluso Etchells "siamo fermamente convinti che l'utenza europea meriti conversioni PAL all'altezza di quelle NTSC. Abbiamo grossi progetti in serbo per il vostro mercato e nelle prossime settimane li comunicheremo a tutti, ma al momento, lasciatemi solo dire che siamo estremamente interessati all'Europa. SquareSoft vanta un'ottima reputazione per la qualità dei suoi videogiochi e non vuole dispiacere nessuno". Questo è quanto.

Pirotecnico Morpheus,

come te la passi? Certo che ne hai fatta di strada da quando, su queste stesse pagine, interloquivi col Bittanti sulle varie problematiche che il fenomeno videoludico propone continuamente ai propri lettori. Stavo leggendo con interesse il **PlayGround** di febbraio, quando mi sono imbattuto nelle missive di Enrico Venturi e Roberto Cifra i quali, con grande umanità, trattano un tema purtroppo sempre di moda ovvero l'alone di diversità e disprezzo con cui qualcuno vorrebbe marchiare indelebilmente il nostro passatempo preferito, reo di causare chissà quali scompensi negli utenti. Duole dover constatare come la stampa italiota sia per lo più ancorata a logiche senzazionalistiche, continuamente alla ricerca di facili (e beceri) *scoop* e di capri espiatori comodi. Uno di questi è, da sempre qui da noi, il *videogame*. Teniamo inoltre presente che il belpaese (?) è lontano anni luce dai livelli di conoscenza e comprensione delle tecnologie tipici di contesti ben più evoluti come il Giappone o gli USA. Da questo punto di vista l'Italia versa in condizioni quasi da terzo mondo. L'ignoranza in materia videoludica di buona parte della stampa italiana è talmente evidente da farci domandare a che titolo questi signori sparano a zero su un fenomeno che nemmeno conoscono. Ridicolo poi, il frequente intervento di psicologi vari, tutti intenti a descrivere i videogame come causa scatenante di ogni possibile aberrazione. Rinfranchiamoci, comunque, perché lo stesso trattamento è stato riservato in passato anche ad altri prodotti o fenomeni culturali, poco graditi ai soliti benpensanti. Ricordo di aver visto un annetto fa, in una trasmissione RAI, un mirabile servizio girato in una sala giochi ed ovviamente montato ad arte al solo scopo di lanciare un semplice messaggio: i videogiocatori sono tutti deficienti alienati. Il bello è che, alla fine del servizio, un sedicente giornalista si lanciava in sprezzanti accuse non solo nei confronti dei *videogame*, ma anche contro i *manga* e quel capolavoro di ironia ed irriverenza che sono i Simpsons. Tutti prodotti evidentemente poco graditi a certa stampa "di regime".

Recentemente, per inciso, le medesime schiere di giornalisti moralisti e psicologi, paiono essersi dedicate ad un nuovo tormentone, la "febbre del gioco". Già si comincia ad insinuare il sospetto che chi gioca al SuperEnalotto sia in realtà preda di turbe psichiche più o meno gravi. Vedrete che anche i poveri giocatori delle varie lotterie si troveranno esibiti alla gogna per opera di questi simpatici individui che amano ergersi a censori, gli unici capaci di discernere il bene dal male *[Le vincite miliardarie attraggono branchi di promotori finanziari sguinzagliati dalle banche per braccare il capitale. Ecco perché i promotori finanziari sono agili come gazzelle e belli come Superman].*

Tornando al discorso *videogame*, il problema di fondo, a mio avviso, sta nel fatto che molti adulti proprio non riescono a capirne il significato, l'essenza (non tutti, sia chiaro). Tanto non comprendono questa forma di divertimento e si sa che dalla comprensione all'intolleranza il passo è breve assai. [...] E' incontestabile, da ultimo, che i contenuti dei *videogame* si stiano facendo sempre più adulti, aspetto che favorisce senz'altro le "crociate" dei benpensanti. I miseri schizzetti di sangue in **Street Fighter 2** che a suo tempo attirarono in occidente l'attenzione della censura, forbici alla mano, appaiono oggi ridicoli di fronte ai bagni di sangue offerti da giochi come **Resident Evil**, **Mortal Kombat**, **The House of the Dead** ed altri ancora. Personalmente non sono né un fan, né un detrattore dello *splatter*. Penso che il *rating system* autonomamente adottato dalle *software house* già da diversi anni, sia un buon modo per evitare che i più piccoli si trovino di fronte a scene che non sono in grado di cogliere nel modo giusto. Penso che lo *splatter* non debba essere interpretato in maniera eccessivamente seriosa, ma goliardica. Personalmente, ad esempio, assistendo alle famigerate fatality di **Mortal Kombat 4**, più che raccapricciato, mi scopro divertito dalla natura smaccatamente ed esageratamente iperbolica di certe sequenze.

E' altresì superfluo nonché banale ricordare a lorsignori detrattori che chi si diverte a sparare agli *zombie* digitali in arrivo dallo schermo non è necessariamente un pericoloso psicopatico. Piuttosto (ma questo è tutto un altro discorso) trovo criticabile il ricorso agli "effettacci" operato al solo scopo di coprire deficienze nel *gameplay*. Ma per fortuna ci siete voi recensori a dirci se un titolo, con o senza teste mozzate e budella fumanti, sia bello oppure no.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Purtroppo questa missiva si è allungata più del voluto quindi mi fermo qui per non tediarvi oltre. Complimenti vivissimi ed un caloroso saluto a tutta la redazione

The Mad Scientist

Finalmente qualcuno se ne è accorto! Pensavo non sarebbe mai successo. Mi riferisco alla lettera a proposito della crudeltà della Croft nei confronti degli animali, pubblicata sul numero di febbraio di **SPC**. Ora, io non sono un animalista convinto come forse lo è Federico di Genova, però bisogna ammettere che quanto ha combinato la Croft nei primi due episodi (e anche nel terzo a quanto pare) è scandaloso oltre che diseducativo. Ok se Lara fa fuori animali aggressivi storicamente pericolosi per l'uomo (coccodrilli, tigri, squali); sopporto se liquida anche quelli innocui, ma un po' "sgradevoli" (topi, ragni, corvi, anguille), ma se si tratta di animali per cui si può provare affetto (scimmie, cani) no, Lara, non ci siamo proprio. Se poi sono addirittura in via d'estinzione (lupi di montagna, tigri bianche, aquile), ebbene questa è istigazione al massacro!

A proposito di reati, **GTA** e **Carmageddon** sono facili esempi di videogiochi diseducativi visto che lo scopo è quello di compiere azioni chiaramente illegali, ma vi siete mai resi conto di quante volte la Croft infrange impunemente il codice penale?

1) E' armata sino ai denti. Ha il porto d'armi? Supponiamo di sì. Di certo non glielo hanno rilasciato per motivi di servizio. Forse per difesa personale (hmmm... anche il lanciagranate?). In più, la signorina Croft non è certo un pubblico ufficiale, non fa parte del Racoon City Police Department, né è un ex-membro Soldier. Come fa ad avere tutte queste armi? Come se le è procurate?

2) Questa ricca ereditiera annoiata non sa come spendere i suoi soldi e il suo tempo libero. Va in giro a cercare reperti rarissimi rubandoli ai legittimi proprietari o profanando tombe. Insomma, come si evince dal titolo stesso del gioco, è una tombarola, con l'aggravante che non lo è per soldi, ma per hobby e smania di possedere oggetti rari dal valore incalcolabile. E che fine fanno questi reperti archeologici? Li dona ai musei come era abitudine di Indiana Jones (a cui Lara Croft è dichiaratamente ispirata)? Naturalmente no. Ci riempie la sua stupenda villa, anzi, trattandosi di materiale trafugato, imbosca tutto quel ben di Dio in misteriose casse all'interno dello scantinato (se in **Tomb Raider 2** avete trovato la stanza segreta sotto il labirinto in giardino, sapete a cosa mi riferisco e potete confermarlo). Questo, amici lettori, è un reato: appropriazione indebita.

3) Entra in proprietà altrui passando dai balconi o spaccando finestre. Questa è effrazione, nonché furto con scasso.

4) Uccide i gangster per legittima difesa, ma deruba i morti: sciacallaggio.

A proposito di omicidi. I monaci! Lara Croft massacra i monaci tibetani! Lei tutta figa armata di pistole automatiche, Uzi, fucile a pompa, M-16, lanciagranate. E i monaci? Loro hanno le lance. Le lance! Vi rendete conto? Che vergogna.

"Aspetta un attimo" direte voi. "I monaci però sono forti, talmente forti che quando affrontano i gangster spesso hanno la meglio. E' vero, e quindi che fa la Croft? Si rintana in qualche angolino nascosto aspettando che monaci e gangster si scontrino fra loro per poi sbucare fuori a scontro finito per trucidare i sopravvissuti. Ma attenzione: a metà del livello scopro che se la Croft non uccide alcun monaco non se li ritroverà come nemici. Quindi che faccio? Ricomincio il livello. E' stato ancora peggio. Grazie al tacito assenso dei monaci ho potuto gironzolare indisturbato per il loro monastero, derubandoli di ciò che avevano più a cuore e che avrebbero dovuto proteggere a costo della loro stessa vita, tradendo così la loro fiducia ed ospitalità. E' il porto franco della moralità.

Ragazzi, forse la metto giù dura, ma ditemi dove ho descritto qualcosa che non corrisponda alla "realtà" del gioco.

Ebbene, a fronte di tutto ciò, cosa fanno i *media* (scaltri ed astuti come delle faine)? Dopo l'uscita di Tombarola 3 e all'ennesimo boom di vendite PlayStation, la eleggono a simbolo di Natale '98. Copertina sull'inserto del Corriere della Sera, il gioco in regalo con La Repubblica (?) in collaborazione con Radio DeeJay (??); senza contare le Lara Croft in carne e ossa come se piovesse, presenti ad ogni fiera, *expo*, manifestazione o presentazione che abbia qualcosa a che fare non dico coi PC, ma anche solo con la comunicazione. E poi, visto giusto questa settimana, uno stuolo di Lara Croft ballerine a "Domenica In" (brrrr...) ed infine, come la classica ciliegina (di arsenico) sulla torna (non vi dico di cosa) ecco questa figura ormai mitica che compare in uno spot pubblicitario di una marca di patatine.

Dove sono i tempi in cui vedevo in TV la pubblicità della Play e, nonostante rappresentassi in pieno il target ideale della Sony (maschio 24enne, mediamente appassionato di videogiochi, ex-possessore di – udite udite – Vic-20), non capivo nemmeno che si trattava di una console? *[Allora ragazzi, il prossimo che scrive "console" con due "L" salta l'ora di educazione fisica e percorre nudo sulle ginocchia un lungo sentiero di ceci, sotto gli sputi catramosi dei compagni e le scoregge reboanti dei professori.]*

◀ **Come fai a dire che è brutta? Non vedi come la sua beltà adombri quella nipponica di Reiko Nagase?**

▶ **No, non siete in errore: sono sarcastico ;-P**

Lara Croft è ormai *mainstream*; te la ritrovi dappertutto, fagocitata dai media; adorata giusto dagli *early adopter [ne dubito. Semmai dai "latest adopter"]*, dopo che se la sono (s)passata tutti gli altri come una qualunque "nave scuola" dei tempi andati; venduta alla pubblicità come un Ernesto Calindri del nuovo Millennio. Lara Croft arricchisce quindi ulteriormente la propria fedina penale, la sporca di un reato di cui nessun personaggio virtuale si era mai macchiato prima: la prostituzione. Un saluto

Linus Rozzano

Come osi denigrare la Lara nazionale? Non vedi quante copertine s'è aggiudicata?

Videogiochi

NUOVA APERTURA

Videogiochi EssE Distribuzione.

PlayStation

Dreamcast

GIOCHI P. STATION

DVD VIDEO A £.49.900

Tutti i Marchi sono registrati ai rispettivi Proprietari.

- PORTICI (NAPOLI) -

Via Libertà, 216/218 Angolo Viale Stazione - Tel. 081/ 776.88.00 - Fax. 081/776.87.41

Grafica &C° Tel. 081/752.03.21

NIKE ALPHA PROJECT

MERCURIAL 2

Bang.

FAQ

Spedite le vostre lettere a:
FAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail: morfeus@tin.it

E' previsto un seguito di **Grand Theft Auto**?

Certamente sì, considerate le vendite registrate fino ad oggi: più di un milione di copie. La commercializzazione di Grand Theft Auto 2 è difatti prevista per il prossimo ottobre. E' prevista invece per questo mese l'espansione GTA: London 1969 (la prima mai realizzata per un gioco PlayStation) che permette di intraprendere la carriera criminale nel contesto scenografico di una Londra anni '70. Il mission pack include 32 nuove missioni e 30 nuove vetture. Inutile dire che London 69 funziona solo congiuntamente al primo GTA.

▲ **GTA: London 1969 Mission Pack dovrebbe essere già nei negozi mentre leggete queste righe.**

La line-up completa 1999/2000 di Take 2 Interactive comprende, infine, DarkStone (cfr. PlayWorld 53), Earthworm Jim 3D, Thrasher: Skate and Destroy, Kiss: Psycho Circus e, sorpresa sorpresa, Duke Nukem per PlayStation 2. Doh! "Povera" GT Interactive... Stay tuned for more!

Che fine ha fatto **Metroid 64**?

Lo sviluppo di Metroid 64 è cominciato in sordina qualche mese fa. L'annuncio è stato dato da Shigeru Miyamoto in persona il quale ha approfittato dell'occasione per smentire le voci che lo davano per direttore del progetto. Non è comunque improbabile l'eventualità che il Maestro sia prodigo di consigli verso il team Nintendo responsabile dello sviluppo.

Tutte le Action Replay sono compatibili con quella Datel?

Sì, tutte. A proposito. Avete presente il kit **Game Enhancer**? Ebbene, l'**Action Replay Smart Version** inclusa nel pacchetto, grazie alla quale è possibile bypassare il riconoscimento territoriale (e quindi leggere tanto il software importato quanto quello contraffatto) senza dover modificare PlayStation, non solo non è prodotta da Datel, ma sarebbe pure illegale. Lo sostiene l'ELSPA che insieme a Sony ha deciso di porre un freno alla distribuzione della periferica (originaria di Hong Kong) in occidente. L'aspetto divertente della questione è che il BIOS incluso nell'Action Replay "illegale" non fa altro che leggere la prima traccia del CD, memorizzare il codice di riconoscimento territoriale, quindi bloccare il lettore e consentire l'inserimento di un CD importato (o contraffatto) previo bloccaggio del sensore di apertura/chiusura del **disc tray** con uno stecchino. Gli **early adopter** in ascolto avranno già capito: l'**Action Replay Smart Version** semplifica l'antica procedura dello **swap disc** evitando di entrare nel menu delle tracce audio. Tutto qui.

Se questo è l'atto illegale che infastidisce l'ELSPA allora siamo tutti da condannare...

Quali titoli PAL supportano il PDA Sony PocketStation?

Al momento nessuno. A differenza di quella nipponica, l'edizione europea di Ridge Racer Type 4 (prevista per il 16 aprile) non offre il supporto di PocketStation. In compenso, Codemasters ha recentemente annunciato una collaborazione con la League

▼ **È illegale?**

Release dates

I titoli in uscita questo mese (salvo posticipi)

Europe		
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	Universal	1 aprile
Dark Stalkers 3 (*)	Capcom/Virgin	2 aprile
Monkey Hero	Take 2	2 aprile
Need for the Speed 4	EA	2 aprile
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	2 aprile
G-Police (Platinum) (*)	Psygnosis	16 aprile
Ridge Racer Type 4	Namco	16 aprile
BloodLines	Radical	23 aprile
Street Fighter Collection 2 (*)	Capcom/Virgin	23 aprile
Silent Hill	Konami	25 aprile
Carmageddon	Sci	30 aprile
Marvel SH vs Street Fighter (*)	Capcom/Virgin	30 aprile
Bloody Roar 2 (*)	Capcom/Virgin	30 aprile
USA		
Legend of Legaia	Sony	1 aprile
Attack of the Saucermen	Psygnosis	2 aprile
All-Star Tennis	Ubi Soft	2 aprile
Shao Lin	THQ	2 aprile
Street Fighter Alpha 3	Capcom	7 aprile
Vermin	Eidos	10 aprile
3Xtreme	989 Studios	25 aprile
Japan		
SaGa Frontier 2	SquareSoft	1 aprile
World Stadium 3	Namco	1 aprile
Bust A Move 2	Enix	15 aprile
Dance Dance Revolution(*)	Konami	15 aprile
Super Robot War Final	Banpresto	15 aprile
Omega Boost	SCE	22 aprile
Cyberorg (*)	SquareSoft	22 aprile
Macross Super Dimension Fortess(*)	Bandai	28 aprile

(*) titolo posticipato rispetto alla precedente release.

Managers Association per la realizzazione del suo primo soccer game manageriale nonché primo titolo europeo di cui è certa la compatibilità con PocketStation. I giocatori potranno scaricare la propria squadra nel PDA Sony e, attraverso il segnale a raggi infrarossi di quest'ultimo, sfidare quelle degli amici in campionati decisamente "mini".

▲ **La versione europea di Ridge Racer Type 4 non supporterà PocketStation.**

Potete elencarmi in ordine cronologico tutti i giochi della serie **Street Fighter** pubblicati da Capcom fino ad oggi?

Con gioia:
(1987) **Street Fighter**
(1990) **Street Fighter 2010** (solo per NES)
(1991) **Street Fighter 2**
(1992) **Street Fighter 2 Dash – Championship Edition**
Street Fighter 2 Dash Turbo
(1993) **Super Street Fighter 2**
(1994) **Super Street Fighter 2 X**
(1995) **Street Fighter The Movie**
(1995) **Street Fighter 2 Movie** (solo Saturn e PlayStation)
Street Fighter Zero
(1996) **Street Fighter Zero 2**
Street Fighter Zero 2 Alpha
X-Men vs. Street Fighter
Street Fighter EX
(1997) **Street Fighter EX Plus**
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
Street Fighter III Second Impact
Pocket Fighter
Marvel vs. Capcom
(1998) **Street Fighter EX 2**
Street Fighter Zero 3
(1999) **Street Fighter III Third Strike**

Quando si dice "il **franchise** è l'anima del commercio". Un particolare ringraziamento a Diego Cortese e alla sua formidabile memoria per la stesura di questo interminabile elenco.

Considerata l'imminenza del film Star Wars Episode I, ci sono notizie circa un eventuale tie-in per PlayStation?

Bella domanda. LucasArts non ha comunicato nulla in merito ed ha evitato di commentare le recenti indiscrezioni che vedrebbero SquareSoft impegnata nello sviluppo di un RPG per PlayStation 2 basato sulla serie Star Wars. Lucas Arts si è limitata a rinviare eventuali annunci solo dopo la prima di **Episode I: The Phantom Menace** nelle sale cinematografiche americane, prevista per il 19 maggio.

Dove diavolo è scritta la frequenza radio per chiamare Maryl in **MGS**?

Dietro la confezione del CD, no? Ah, la pirateria...

Mio padre ha da poco acquistato un TV Sony da 29 pollici. Vorrei chiedervi se collegandoci la PlayStation ci sia il rischio di danneggiare la TV (e di conseguenza la mia incolumità).

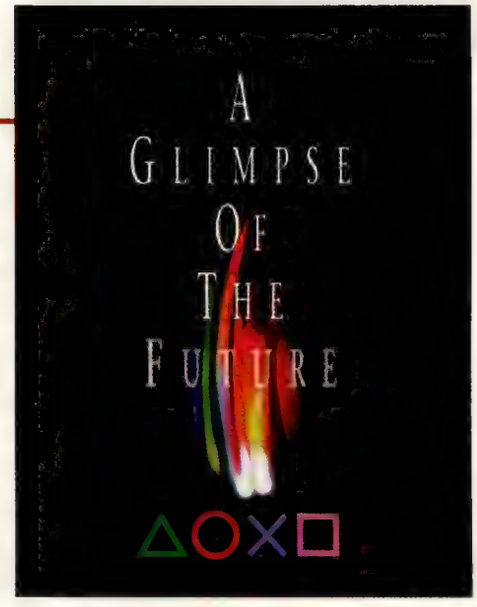
La tua incolumità? Temi un'esplosione del tubo catodico o l'ira di tuo padre? Scherzi a parte, vai tranquillo, collega pure PlayStation alla nuova tele di papà e divertiti...anche in compagnia di papà, magari.

E' vero che PlayStation era originariamente basato sull'hardware di SNES?

In un certo senso si. Circa sette anni fa, Nintendo aveva stretto un accordo con Sony per la realizzazione di un lettore CD-Rom per SNES. Durante lo sviluppo dell'add-on (che si sarebbe dovuto chiamare proprio "PlayStation") Nintendo decise di strappare il progetto dalle mani di Sony ed assegnarlo a Philips. Com'è noto, il CD-Rom Nintendo non vide mai la luce, ma PlayStation si...

SPECIALE

The Next Generation PlayStation

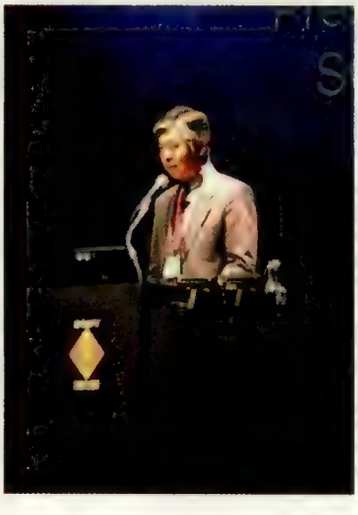


Quando nel lontano novembre del 1993, Sony Corporation annunciò l'esistenza del progetto PS-X e con esso la nascita di Sony Computer Entertainment, furono in molti a storcere il naso. Il fallimento dei sistemi 3DO di Panasonic/ Matsushita e CD-I di Philips sembrava dar credito all'ipotesi che neanche un gigante dell'elettronica di consumo potesse contrastare il secolare duopolio Sega/Nintendo e con il ridicolo *flop* di Atari Jaguar questa ipotesi si cristallizzò in certezza. Anche il più ottimista e lungimirante degli osservatori commentò l'annuncio di SCE con pacata diffidenza.

Ciononostante, l'approccio di Sony ad un mercato a lei virtualmente ignoto si è dimostrato decisamente più efficace di quello adottato dai suoi illustri predecessori, tanto che negli anni a seguire SCE ha letteralmente rimodellato il mercato dell'*entertainment elettronico* casalingo allargando il suo impero digitale oltre i confini del Walkman.

Sono trascorsi quasi cinque anni dal 3 dicembre del 1994 (data di commercializzazione di PlayStation in Giappone) e mentre Sega e Nintendo oggi annaspano nel tentativo di recuperare il lustro e il *market share* perduti, Sony festeggia il raggiungimento di un traguardo storico: una base installata di 50 milioni di PlayStation. E' pertanto con spirito radicalmente diverso che la comunità videoludica apprende oggi la notizia di un evento di proporzioni quasi bibliche, i cui effetti sul panorama videoludico mondiale sembrano destinati a rivoluzionare l'intero settore. Bing Gordon di EA rispecchia proprio questo spirito quando dichiara che *"Sony ha introdotto un nuovo modo di fare marketing e diffuso il* videogame *su larga scala. E c'è riuscita al primo tentativo. Pertanto non possiamo non essere eccitati nel vedere cosa farà adesso"*.

▼ **Terry Tokunaka, Presidente e CEO di SCEI, spiega agli astanti che quello che stanno per vedere lascerà una traccia indelebile nel futuro dell'entertainment casalingo...**



Difatti, nel corso della conferenza privata tenutasi a Tokyo il 2 marzo scorso, apparentemente finalizzata a festeggiare la 50milionesima console venduta, Sony Computer Entertainment ha svelato ciò che molti speravano svelasse: il prossimo sistema PlayStation.

Alla conferenza erano presenti tutti i maggiori rappresentanti dell'industria, tra cui **SPC** ha potuto riconoscere Bob Lindsey di Capcom, David Perry di Shiny Entertainment, Jason Rubin ed Andy Gavin di Naughty Dog, Brian Fargo di Interplay e Bruno Bonnell di Infogrames, nonché alcuni rappresentati di EA, Square, Namco ed altri ancora. Un vero e proprio raduno di sviluppatori e pezzi grossi dell'industria mondiale.

Dopo l'annuncio delle strabilianti prestazioni del nuovo *chip-set* Sony/ Toshiba nel corso dell'*International Solid State Circuits Conference* dello scorso febbraio (cfr. **SPC** #57), il desiderio dei più era vedere tradotto in immagini quanto le specifiche tecniche promettevano. Mentre tutti erano quindi in trepidante attesa di assistere alla dimostrazione, il vice-presidente esecutivo nonché COO di Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, ha alimentato l'eccitazione degli astanti con un discorso introduttivo dai toni epici. *"Il [nuovo] sistema è più di un semplice* upgrade *del vecchio. E' un vero balzo in avanti, il prossimo passo nel processo evolutivo del* videogame *in un vero medium d'intrattenimento nonché il motivo per cui contiamo di rimanere il marchio dominante del ventunesimo secolo"* ha dichiarato Hirai per poi aggiungere che *"la prossima generazione di PlayStation sarà basata su un micro-processore sviluppato congiuntamente da SCE e Toshiba che adombrerà ogni tecnologia disponibile o anche solo in fase di progettazione oggi. Più potente di un Pentium III, la nuova CPU è stata denominata* Emotion Engine *per sottolineare la sua capacità di produrre esperienze interattive tanto coinvolgenti da suscitare emozioni in chi vi partecipa"*.

▼ **Conosciuto da tutti come "il papà di PlayStation", Ken Kutaragi ha davvero di che sorridere...**

Ken Kutaragi, il "padre" di PlayStation nonché presidente fresco di nomina di Sony Computer Entertainment Inc., ha quindi preso la parola per descrivere i tratti principali nuova tecnologia: *"L'*Emotion Engine *è un processore RISC a 128-bit con una frequenza di clock di 300MHz* [contro i 250MHz annunciati durante l'ISSC99 ndr] *capace di eseguire 6.2 Giga FLOPS. Questa espressione indica il numero di operazioni in virgola mobile eseguibili al secondo, il che offre una misura delle sue potenzialità in termini di calcolo poligonale."* In virtù di queste caratteristiche prestazionali l'*Emotion Engine* è pertanto in grado di calcolare ben 66 milioni di poligoni al secondo. *"Permettete che ripeta, 66 milioni di poligoni al secondo cal-*

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/ _ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

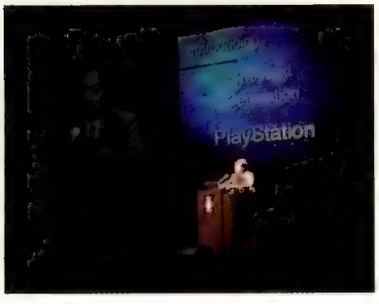
CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

colabili dalla sola CPU" ha ribadito Kutaragi con tono decisamente soddisfatto.

Ma cosa vuol dire esattamente *"66 milioni di poligoni al secondo"*? PlayStation 2 è realmente capace di tanto? In un certo senso no. Con l'aggiunta degli svariati effetti grafici supportati dal processore (tra cui *Z-Buffering, Alpha Blending, Bump Mapping, Anti-Aliasing, Tri-Linear Filtering* e *Fogging*) e all'aumentare delle dimensioni dei poligoni stessi, i valori calano infatti drasticamente fino a circa 20 milioni di poligoni al secondo (pur sempre una cifra ragguardevole, soprattutto se comparata ai 6 milioni/sec di Dreamcast e ai 9 milioni/sec dell'ultimissima scheda acceleratrice VooDoo3), ma sono in molti a ritenere che questo valore sia destinato ad abbassarsi ulteriormente con l'aggiunta dei calcoli necessari per gestire un gioco vero e proprio. Sostengono questa tesi una serie di sviluppatori che unanimemente ravvisano una discrepanza fra quanto sostiene la carta e ciò che il prodotto finito sarà realmente in grado di fare.

"Ricordate Jaguar?" ha commentato uno di loro. *"Sembrava in grado di gestire miliardi di pixel. Ciò era possibile solo in mancanza di* software e *con tutti i processori impegnati solo a generare pixel. E' la stessa cosa anche qui."* Anche alcuni responsabili di società operanti nel settore dei semi-

▼ **"Introducing the next generation PlayStation": parole che suonano come una musica estremamente soave alle nostre orecchie.**



conduttori hanno espresso qualche riserva in merito alle reali potenzialità di PlayStation 2. *"Hanno semplicemente allineato i vari componenti del sistema, visto quello che possono fare e quindi hanno sommato il tutto. Ovviamente le cose non funzionano in questo modo"* ha dichiarato un ingegnere. *"Esistono dati costantemente in viaggio da un processore all'altro, che rallentano il sistema. Non solo, ma alcuni di questi processori svolgono altre funzioni al di là delle trasformazioni geometriche"*. Sacrosanta verità. **SPC** è concorde nel ritenere i dati diffusi da Sony fuorvianti se interpretati senza cognizione di causa. Nella presentazione di ogni nuova tecnologia è difatti abitudine consolidata esporre i dati "grezzi" ottenibili nella "migliore situazione" possibile, lasciando agli addetti ai lavori l'onere di ricavarne i valori finali in funzione dell'impiego previsto.

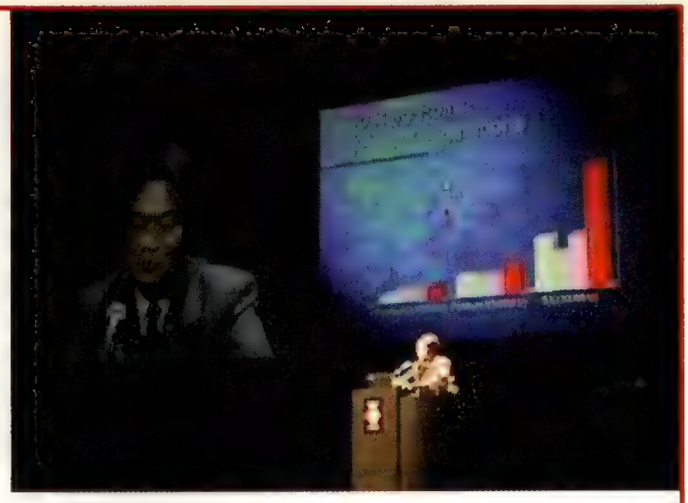
E' d'accordo un esponente del settore editoriale dell'*entertainment* digitale secondo il quale non c'è ragione di ritenere che Sony stia falsando i dati o comunque promettendo più di quanto sarà in grado di offrire realmente. *"Cosa avrebbero da guadagnarci?"* si chiede. *"Hanno realizzato qualcosa di incredibile. Esaminiamo la faccenda da questa prospettiva: Sony è leader, con Sega e Nintendo aggrappate alle sue ginocchia. Sony vuole sbarazzarsene ed è quello che sta facendo. Se tutto questo fosse falso, si verrà a sapere prima o poi, quindi perché mentire?"*. Il presidente di una *software house* ha semplicemente aggiunto *"Siamo tutti molto entusiasti. Ho visto l'hardware girare ed è incredibile!"*.

La quasi totalità degli sviluppatori interpellati da **SPC** ha manifestato il medesimo entusiasmo con dichiarazioni che vanno dal cauto (*"pezzo di ingegneria elettronica davvero notevole"*) all'esaltato (*"è sconvolgente. Non vedo l'ora di metterci le mani sopra!"*).

Ancor più dei 66 milioni di poligoni dichiarati, ciò che sorprende dell'*Emotion Engine* è il drammatico supporto delle operazioni in virgola mobile, da sempre considerato il Sacro Graal della grafica poligonale. E' la mancanza di questa caratteristica nell'attuale PlayStation a causare le maggiori disfunzioni estetiche. Il leggero "tremolio" dei poligoni e il loro approssimativo accostamento (ricorderete i casi di discontinuità al confine fra due poligoni in giochi come **Ridge Racer** di Namco) sono i primi a venire in mente.

Kutaragi ha poi proseguito con la descrizione di un secondo elemento importante della nuova tecnologia: il processore grafico *Graphics Synthesizer*, dalle cui prestazioni dipende il reale numero di poligoni renderizzabili a video in tempo reale. *"Il nuovo processore grafico è capace di disegnare 2.4 Giga pixel al secondo il che lo rende il processore grafico più potente del mondo"*. Tanto per dare un'idea del distacco prestazionale rispetto alle vecchie e concorrenti tecnologie, l'attuale PlayStation può disegnare fino a 66 milioni di pixel al secondo contro i 2.4 miliardi di PlayStation 2. Il che corrisponde approssimativamente a due volte le *performance* della più veloce *workstation* di Silicon Graphics attualmente disponibile sul mercato. In termini di disegno poligonale, il *Graphics Synthesizer* può inondare lo schermo con 75 milioni di (piccoli) poligoni al secondo, dai 30 ai 50 milioni con l'aggiunta dello *Z-Buffering* (il cui compito è tener traccia della distanza dei singoli poligoni dal punto di visuale evitando sovrapposizioni improbabili) e l'*Alpha Blending*, fino a 25 milioni di poligoni/sec sottoposti ai ritocchi del *Tri-linear Filtering*. Impiegando, infine, le curve di Bèzier (cfr. **Speciale PlayStation 2000** pubblicato sul numero scorso di **SPC**), i poligoni renderizzabili si assestano attorno ai 16 milioni al secondo.

Al di là della pura velocità computazionale, ciò che rende il *Graphics Synthesiser* così potente, è la presenza di ben 4 Megabyte di DRAM "incastonate" nel chip stesso (oltre ai 32 MegaByte di memoria principale, sia chiaro). *"E' grazie a questa soluzione integrata e sviluppata per la prima volta da SCE, che possiamo ottenere simili risultati"* ha sottolineato Kutaragi.



▲ **Kutaragi spiega alla folla, con l'ausilio di grafici proiettati alle sue spalle, la schiacciante superiorità della tecnologia Sony/Toshiba rispetto a quella Intel.**

▲ **Ken Kutaragi. Idolo incontrastato.**

Come già annunciato da **SPC** sul numero scorso, due coprocessori matematici affiancano l'*Emotion Engine*, il VPU0 e il VPU1 (dove "VPU" sta per *Vector Processing Unit*) deputati rispettivamente ai calcoli matematici esecutivi delle leggi fisiche (gravità, collisione, elasticità...) e alle trasformazioni geometriche. In che misura il loro funzionamento in parallelo possa effettivamente aver luogo e dare origine ad un *output* poligonale massiccio come quello prospettato non è possibile prevederlo, ma l'aspetto probabilmente più interessante è un altro: la fisica dinamica. Grazie al VPU0, i giochi sviluppati per PlayStation 2 potrebbero toccare vette di verosimiglianza stratosferiche. Combinando l'impiego delle curve di Bèzier con la riproduzione digitale delle leggi fisiche, particolari come la capigliatura e il vestiario animati in accordo con la direzione e l'intensità del vento o semplicemente la superficie di un lago increspata dalla brezza, potrebbero rappresentare la norma come lo sono oggi il *texture mapping* o il *Gouraud shading*. Una resa tanto realistica degli ambienti virtuali, unita ai parossismi grafici ottenibili dal nuovo *hardware* Sony, suggeriscono però un lecito interrogativo circa la capacità dell'industria attuale di trarne vantaggio. Se non tutti sono capaci di sfruttare a dovere l'attuale PlayStation, in quanti saranno in grado di padroneggiare il prossimo?

▲ **La presentazione del 2 marzo ha ovviamente richiamato all'International Forum di Tokyo anche personalità di Sony Corporation, non solo della divisione Entertainment. E non stiamo parlando di dirigenti qualunque, ma, come potete vedere da questa foto, di personaggi del calibro di Nobuyuki Idei, presidente di Sony Corporation.**

Tomoyuki Takechi, presidente di Square, dichiara senza mezzi termini che *"non più di cinque* software house *possono attualmente sviluppare progetti che sfruttino a dovere le capacità di PlayStation 2"*. Un

analista ha confermato l'ipotesi di Takechi interrogandosi, specifiche alla mano, sulle reali possibilità che qualcuno nell'industria possa fare buon uso delle *"sofisticate funzioni di questa cosa"*.

E' proprio per evitare un'inondazione di titoli di serie B, semplici trasposizioni e, più in generale, un sotto-sfruttamento della sua rivoluzionaria tecnologia, che Sony ha stretto accordi con le maggiori *software house* sviluppatrici di *middleware* (esattamente ciò che sta a *metà* strada fra l'*hardware* e il *software* ludico, in pratica i *tool* di sviluppo) specificamente pensati per simulare la dinamica di elementi solidi, liquidi e fluidi per applicazioni digitali. Animation Science Corp., Metrowerks Corp. e MathEngine PLC (cfr. **Briefs** di febbraio) in particolare, hanno già confermato il proprio supporto (mentre sono ancora in fase di trattativa gli accordi con Softimage, Alias/Wavefront ed altre nove società) e forniranno i rispettivi *software* strumentali agli sviluppatori. Senza entrare troppo nello specifico, i programmi delle rispettive *softco* permetteranno di conferire, con estrema semplicità e celerità, un notevole realismo agli ambienti tridimensionali e agli oggetti che vi interagiscono. Gli sviluppatori potranno limitarsi ad assegnare solo gli attributi (dimensioni, peso, massa e quant'altro) dei singoli elementi, lasciando poi al *software* apposito, congiuntamente all'*Emotion Engine* e il suo VPU0, il compito di combinare i vari fattori e di conseguenza generare le animazioni del caso in tempo reale.

▲ **Salito per ultimo al centro del palcoscenico, come una vera star, Norio Ohga si pavoneggia davanti ai flash dei fotografi. Nel caso vi steste chiedendo chi sia Ohga, possiamo darvi un indizio: tutti i rappresentanti di Sony si sono inchinati al suo ingresso... Già, la scritta "Chairman and CEO - Sony Corporation" serviva a introdurre quello che potremmo affettuosamente, ma con rispetto, chiamare "il signor Sony".:-)**

Shinchi Okamoto, vice-presidente dello sviluppo *software* di SCE, è consapevole dell'importanza del *middleware* come strumento indispensabile per ricavare il massimo dalla nuova tecnologia. *"Il middleware rappresenta l'elemento più importante della nostra strategia finalizzata a fare della prossima generazione di PlayStation una valida piattaforma di sviluppo"* è stata la sua dichiarazione. Riferendosi all'accordo appena siglato con MathEngine, Okamoto ha aggiunto: *"MathEngine accelererà il processo di sviluppo ed offrirà agli sviluppatori la rivoluzionaria facoltà di generare mondi, personaggi, comportamenti e complesse simulazioni in tempo reale"*.

Nel prossimo futuro, giochi come **Gran Turismo** potrebbero rappresentare la norma, non l'eccezione.

Nintendo ha preferito preservare le cartucce e con esse il suo remunerativo (e spesso vessatorio) *business* delle royalty. Sega ha optato per il supporto proprietario GD-Rom al fine di rallentare la pirateria (pare invano). Sony, invece, preferisce il DVD.

▲ **Potrà sembrare corrucciato, ma vi assicuriamo che Nobuyuki Idei, in cuor suo, non vede l'ora che la nuova console raggiunga i negozi di tutto il Giappone...**

Verso la fine del suo intervento, Ken Kutaragi ha confermato un altro elemento importante già reso noto durante L'*International Solid State Circuits Conference* di febbraio. *"La CPU include un IPU [Image Processing Unit ndr] dedicata alla codifica MPEG2 che come tutti sanno rappresenta uno standard nel campo delle tecnologie per la decompressione di film ad alta qualità"*. E tutti sanno anche la stretta parentela che lega l'MPEG2 con il supporto fisico DVD (*Digital Versatile Disc*). Sebbene Sony abbia confermato il DVD-ROM come *medium storage* di PlayStation 2 (senza escludere quindi la possibilità di impiegare anche i normali CD-ROM), ha evitato di scendere nei dettagli in merito ad eventuali applicazioni collaterali nel campo dell'*home video*. A quanto pare, i dipartimenti interni di Sony Corporation (nonché la stessa Toshiba) deputati proprio allo sviluppo dei lettori DVD per uso domestico, starebbero premendo al fine di impedire che PlayStation 2 possa leggere i film registrati col nuovo supporto. Immaginate una console, potente, venduta a un prezzo possibilmente *mainstream*, capace di leggere oltre al *software* della prossima generazione e ai CD musicali, anche i film su DVD. Se da un lato molti apprezzerebbero la cosa (gli utenti *in primis*), dall'altro in pochi continuerebbero a comprare i costosi lettori DVD attualmente disponibili, con drammatiche conseguenze per l'intero settore. Appare quindi evidente la delicatezza della questione e non sorprende che Sony si sia riservata di chiarire più tardi i termini della faccenda.

Uno dei principali ostacoli alla radicalizzazione del *videogame* come *medium* massivo è il periodico avvicendamento tecnologico occorrente con ogni 4 o 5 anni. A causa dell'incompatibilità verso il basso dei nuovi sistemi d'intrattenimento elettronico, il mercato subisce costantemente una contrazione (a seguito del lancio di nuovo *hardware* con base installata iniziale pari a zero e contemporaneo abbandono del vecchio e della sua base installata sostanziosa) per poi allargarsi e riprendere la forma e la dimensione precedente. Insomma, una spugna che si espande e si comprime lasciandosi dietro ogni speranza di stabile massificazione. Sony spera di evitarlo o quanto meno di rendere il trapasso dal vecchio al nuovo meno drastico che in passato.

Sebbene molti prospettassero l'ipotesi di un emulatore del vecchio *software* PlayStation per il nuovo sistema, e mentre Sega fa proprio questo annunciando per l'estate '99 la commercializzazione di **SatCast** (cfr. **Briefs** di questo mese), Sony Computer Entertainment si spinge più in là. Prima di lasciare la parola a Ken Kutaragi, Kaz Hirai si è avviato verso la conclusione del suo discorso annunciando *"una delle caratteristiche più importanti, mai realizzata prima d'ora dall'industria videoludica"*. E dopo un attimo di silenzio: *"La prossima generazione di PlayStation sarà retrocompatibile"*. Doh! *"La nuova console sarà in grado di leggere gli attuali nonché i prossimi titoli per PlayStation, facendone il primo sistema della storia in grado di coprire il gap da una generazione verso la successiva."*

Con una base installata tanto vasta quanto remunerativa per Sony, la scelta di "supportare" il vecchio sistema appare comprensibile. *"Come molti di voi sanno, il gap generazionale rappresenta una delle principali problematiche che le console e i produttori terze parti affrontano. Esso, storicamente, frena la crescita e mina la stabilità dell'industria ogni 4 o 5 anni. Con l'introduzione della retrocompatibilità, tanto i videogiocatori quanto gli sviluppatori possono confidare nel fatto che i titoli disponibili oggi sul mercato e quelli che verranno commercializzati in futuro avranno un sistema su cui girare per diversi anni ancora"*. Oltre che per videogiocatori e sviluppatori, la retrocompatibilità è destinata a sortire effetti positivi anche per la stessa Sony Computer Entertainment. Al di là della delicatezza intrinseca alla fase di lancio di un nuovo *hardware* (bene o male, tutti, anche Atari, riescono a farlo), la vera

Demos

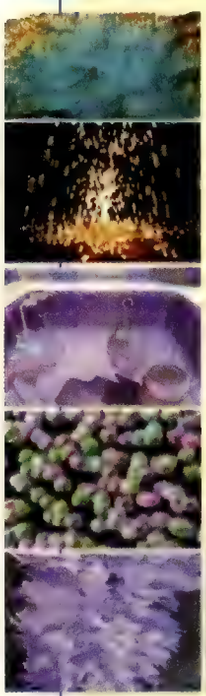
Sebbene il nome ufficiale della console non sia stato reso noto (Sony ha preferito giocarsi questa carta in un secondo momento), a giudicare dal numero di mascelle raccolte dai rispettivi proprietari dopo la visione dei primi filmati dimostrativi, **SPC** dubita che qualcuno sia rimasto particolarmente deluso della cosa. Namco, Square, From Software, Polyphony Digital e SCE stessa hanno mostrato agli increduli astanti i sorprendenti risultati raggiunti in poco più di una settimana di lavoro sulla nuova console Sony. **SPC** ve li descrive uno per uno. PS: Sebbene qualcuno possa dubitarne (c'è chi sostiene che l'addetto Sony deputato a dimostrare la non pre-renderizzazione delle scene, abbia in realtà imparato a memoria le sequenze e quindi "simulato" il *real-time* armeggiando col *controller*, in una sorta di improbabile *playback* videoludico) le immagini in queste pagine appartengono a scene renderizzate ed animate in tempo reale sotto gli occhi di un'attonita **SPC**.

Reiko Nagase (Namco)

La bella Reiko Nagase cammina lungo una passerella sorridendo alla telecamera. L'animazione facciale non era perfetta, ma l'ondulazione dei capelli in accordo con i movimenti del capo ha lasciato di stucco.

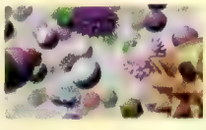
Final Fantasy VIII (Square)

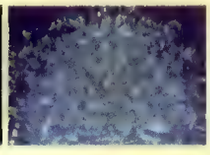
Probabilmente la più impressionante dimostrazione delle potenzialità dell'*hardware* Sony. Squall e Rinoa danzano, ma non è la sequenza pre-renderizzata apparsa in **Final Fantasy VIII**. Per dimostrarlo, l'addetto Square interrompeva la scena di tanto in tanto, ruotando la telecamera liberamente fra i sospiri e i sussurri degli astanti increduli.



Tech Demos (SCE)

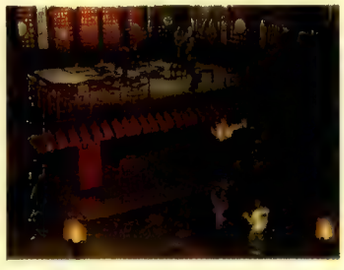
Per riscaldare la platea, Kutaragi ha mostrato alcune demo realizzate in pochissimi giorni da alcuni programmatori del suo team. Le demo, essenzialmente molto semplici, avevano l'unico scopo di mostrare alcuni degli effetti *hardware* ottenibili grazie alla nuova tecnologia. Così, se alcune dimostrazioni hanno lasciato solo parzialmente impressionati gli astanti (è il caso di Crash Bandicoot inseguito da una moltitudine di pinguini, il tutto in *hi-res* a 60*fps*), ben altro effetto hanno avuto demo come quella denominata *Fireworks* (in cui una "fontana" sprigionava scintille luminose dall'incredibile realismo) o *Fluff* (dove decine di oggetti composti da centinaia e centinaia di linee si spostavano a piacimento per lo schermo, con tanto di zoomate *in* e *out*). Apprezzatissima dalla platea anche la demo atta a mostrare *Z-Buffering* e *Alpha Blending* in piena azione, con una paperella di gomma e altri oggetti che si muovevano all'interno di un lavello pieno d'acqua, ma, a dire il vero, i presenti volevano vedere i giochi, o almeno qualcosa di simile...





Ergheiz X (Square)

Tanto per far vedere qual è la migliore casa nipponica al giorno d'oggi, Square ha anche mostrato una sequenza in grado di far capire a detta dei rappresentanti della casa, come potrebbe essere realizzato un picchiaduro "alla **Ergheiz**" col nuovo *hardware*. Avete presente una scazzottata tratta da un qualsiasi film con Bud Spencer e Terence Hill? Solo che stavolta voi controllate i protagonisti...



Gran Turismo X (Polyphony)

Polyphony ha soddisfatto tutti. Immaginate la sequenza introduttiva di **Gran Turismo** per PlayStation disegnata in tempo reale. Ecco, questo è quanto il capace team nipponico ha mostrato a sostegno delle impressionanti capacità di PlayStation 2000. Non contento Yamauchi ha iniziato a giocare con una versione di **Gran Turismo** "adattata" in pochi giorni al nuovo *hardware*: hi-res e 60 *fps* standard e un *environment mapping* tanto realistico da suscitare gli applausi della platea.

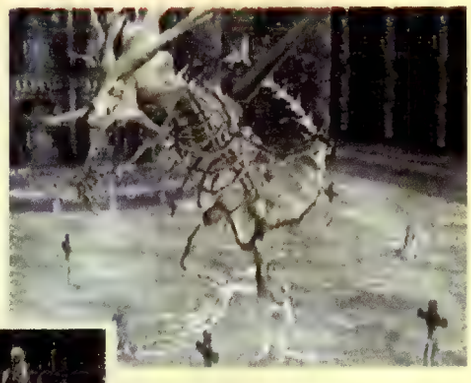
Facial Animation (Square)

Non c'è due senza tre. Anche questa demo ha spaccato le mascelle della platea. La faccia di un vecchio veniva modificata in tempo reale alterando alcuni parametri, facendogli assumere diverse espressioni che andavano dal "corrucciato" al "tranquillo". Luci, ombre, definizione delle *texture*... Una workstation SG non avrebbe saputo fare di meglio.

Tekken X (Namco)

Nel giro di una sola settimana, Namco ha rivestito lo stesso codice di **Tekken 3** con i parossismi grafici di PlayStation 2000. Il risultato è sorprendente. Sebbene Paul e Kazuya denuncino nei movimenti la loro discendenza da una passata generazione, tutto il resto è un inno alla grafica poligonale del futuro. Attorno ai due lottatori particolareggiati fino all'inverosimile, una trentina di spettatori interamente poligonali, saltano e si sbracciano a bordo ring, mentre la telecamera vola sulla scena zoomando e ruotando in tempo reale. Da non credere.

King's Field X (From Software)



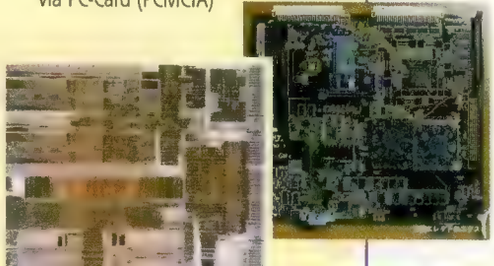
Sotto lo sguardo assente della luna piena, un esercito di scheletri sbuca dal sottosuolo di un lugubre cimitero ai piedi di un castello. Subito dopo un imponente dragone d'ossa inarca la lunga schiena e ruggisce maestoso.
Un po' lento, ma affascinante.

SPECIALE

▲ **Il braccio e la mente, o meglio, un braccio e una mente: Tokunaka-san e, a sinistra nella foto, Shinchi Okamoto, vice-presidente dello sviluppo software di SCE alla sessione di Q&A del 4 marzo.**

Le Specifiche

CPU:	**128-bit "Emotion Engine"**
Clock frequency:	300 MHz
Main memory:	32 MB (Direct Rambus DRAM 2ch@800MHz)
Instruction cache:	16 KB
Data cache:	8 KB
Memory bus bandwidth:	3.2 GB/sec
DMA (Direct Memory Access):	10 channels
Coprocessor FPU (Floating Point Unit):	Floating Point multiply accumulator X 1, Floating point divider X 1
Vector Units VU0 e VU1:	Floating Point multiply accumulator X 9, Floating point divider X 3
Floating point performance:	6.2 GFLOPS
3D CG geometric transformation:	66 milioni di poligoni/sec (flat polygon) 36 milioni di poligoni/sec (+ lighting e fog) 16 milioni di poligoni/sec (Curve di Bezier)
Image decoder:	MPEG2
Processore Grafico:	**"Graphics Synthesizer"**
Clock frequency:	150MHz
Embedded DRAM:	4 MB (memoria integrata)
DRAM bus bandwidth:	48 GB/sec
DRAM buswidth:	2.560 bit
Display color depth:	32-bit
Rendering functions:	*Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, mip-map, Bi/tri-linear Filtering, , Anti-aliasing, Multi-pass Rendering*
Polygon drawing rate:	75 milioni di poligoni/sec (small polygon) 50 milioni di poligoni/sec (+ Z-Buffering e Alpha Blending - 48 pixel quad) 30 milioni di poligoni/sec (+ Z-Buffering e Alpha Blending - 50 pixel quad) 25 milioni di poligoni/sec (+ Z-Buffering, Alpha Blending e Tri-linear Filtering)
Sprite drawing rate:	18.75 milioni (8x8 pixel)
Display output:	NTSC/PAL - Digital TV VESA (max 1280*1024 pixel)
Chip Sonoro:	**SPU2 + CPU**
Numero di voci:	ADPCM: 48 canali
Frequenza di campionamento:	44.1 Khz/48 Khz
3D Digital sound:	AC-3 e DTS
I/O Processor	
CPU:	32-bit R3000A (CPU dell'attuale PlayStation)
Clock frequency:	33.8Mhz o 37.5Mhz (selezionabile)
Interfacce seriali:	IEEE 1394, Universal Serial Bus (USB)
Communication:	via PC-Card (PCMCIA)
Supporto	
CD-ROM / DVD-ROM	



scommessa giocata dai costruttori verte sull'edificazione di un mercato fertile che ruoti intorno al nuovo sistema. E' una fase relativamente lunga e delicata, mirata, in un primo tempo, ad ammortizzare le spese di sviluppo della tecnologia e in un secondo tempo a generare guadagno. Ebbene, con un mercato invaso da 50 milioni di PlayStation, destinate ad essere supportate dall'industria per diverso tempo ancora, Sony potrà contare su un solido supporto finanziario a sostegno delle operazioni orbitanti attorno al lancio e alla diffusione del suo nuovo *hardware*. Come dichiara lo stesso Hirai *"grazie alla retrocompatibilità contiamo sul fatto che l'annuncio del nuovo sistema PlayStation non avrà alcuna ripercussione sulle vendite* hardware e software *di cui godiamo attualmente"*. Ma come avviene, di fatto, questa retrocompatibilità? Durante il suo discorso tecnico, Ken Kutaragi ha annunciato: *"Abbiamo un processore I/O [dove I/O sta per Input/Output ndr] sviluppato da LSI Logic Corporation e da SCE congiuntamente"*. Kutaragi è consapevole di aver fatto tendere le orecchie a coloro memori del ruolo di LSI Logic nello sviluppo dell'attuale CPU di PlayStation e prosegue: *"Questo processore sarà deputato a gestire le connessioni digitali supportate dal prossimo sistema Sony. Avremo pertanto connessioni di tipo IEEE 1394 e USB [FireWire, una tecnologia assai cara a Steve Jobs, e Universal Serial Bus, impiegato dai PC Pentium II e III ,nonché dai nuovi Power G3 di Apple ndr] e anche il supporto del PCMCIA in uso sui Personal Computer"*. Poco dopo aggiunge *"Il cuore di questo processore è, di fatto, l'attuale CPU di PlayStation, ed è grazie a questo che abbiamo ottenuto la retrocompatibilità a cui faceva riferimento Kaz nel suo discorso"*.

E ancora. Oltre al *software*, PlayStation 2 supporterà pienamente anche le periferiche disponibili per l'attuale PlayStation. Sebbene Sony preveda di commercializzare comunque un nuovo *controller*, quello vecchio sarà comunque compatibile. *Idem* per la sua reincarnazione analogica Dual Shock, le *memory card* e PocketStation. Saranno inoltre interfacciabili col nuovo *hardware* le periferiche terze parti (DexDrive compreso) e i vari GunCon, NegCon, JogCon di Namco.

Sony ha infine smentito ogni voce concernente eventuali implementazioni cosmetiche di cui beneficerebbero i vecchi *games* inseriti del *disc tray* di PlayStation 2. *"La prossima console Sony sarà compatibile al 100% col software attuale, ma non vi apporterà alcuna miglioria estetica"* è stata la lapidaria dichiarazione di Kutaragi.

Fra le domande poste dai giornalisti durante la sessione di *Q&A* svoltasi due giorni l'annuncio di PlayStation 2000, la più prevedibile e interessante ruotava intorno a due fattori ancora poco chiari: il prezzo e la data di commercializzazione.

Durante la conferenza del 2 marzo, infatti, Kutaragi non ha voluto sbottonarsi, dichiarando che la nuova console Sony vedrà la luce entro la fine dell'anno fiscale 1999 (laddove l'anno fiscale si chiude a marzo del 2000). Nel mentre, il megaschermo alle sue spalle mostrava la frase *"coming this Winter in Japan. Next Year in North America and Europe"*. Alla richiesta di indicazioni più precise, la risposta è stata la medesima: *"entro marzo del 2000"*. Previsioni e congetture sono seguite a cascata in seno alla comunità che videogioca. In pochi credono nel posticipo al nuovo millennio. In tanti confidano in un lancio natalizio (**SPC** compresa). Il mensile britannico *Edge* osa di più. Secondo i suoi informatori, Sony lancerà PlayStation 2 il 21 dicembre 1999 (cfr. *Edge* 69). Con lo spirito borioso e spesso provocatorio tipico del periodico edito da Future Publishing, *Edge* va oltre i confini della decenza giornalistica sparando 23.800 yen come prezzo di lancio di PlayStation 2 in Giappone (contro i 29.800 yen di Dreamcast). Sebbene le previsioni di *Edge* raramente vengano disattese dai fatti e meritino pertanto forte considerazione, Sony Computer Entertainment non ha ufficializzato alcun prezzo. Dopo la *gaffe* dei 100.000 yen (1.500.000 lire circa), frutto dell'imprecisa traduzione dal giapponese delle "decine di migliaia di yen" prospettate dal periodico nipponico *Nihon Keizai Shimbun* dietro cauto annuncio Sony, il prezzo stimato di PlayStation 2 palleggia attualmente fra i 30.000 e i 50.000 yen (420.000 e 700.000 lire rispettivamente).

Fra indiscrezioni e pettegolezzi spunta, infine, una notizia quasi certa: il nome in codice di PlayStation 2 sarebbe "PS-Y".

Al di là delle specifiche tecniche, dei 66 milioni di poligoni al secondo, della retrocompatibilità e di tutto il resto, ciò su cui Sony dovrà puntare è il *software*. Sebbene al momento Sony non abbia

divulgato nulla in proposito, voci insistenti stimano almeno dieci titoli disponibili per l'indeterminato D-Day. I rispettivi portavoce di Sega e Nintendo fanno leva proprio su questo fattore per convincere i videogiocatori a "restare con loro". Bernie Stolar, COO di Sega of America, è stato il più loquace affermando in un comunicato che il nuovo sistema Sony non è considerato un diretto concorrente di Dreamcast in virtù del prezzo elevato a cui ritiene verrà presumibilmente venduto e del software Dreamcast di alta qualità che sarà disponibile da diverso tempo per allora. Nintendo, dal canto suo, promette *"una caterva di giochi di qualità"* nel prossimo futuro.

Quello che i due storici protagonisti del mercato videoludico stentano comunque a comprendere, è che Sony non li combatte sul loro stesso terreno. Il *software* ludico sarà solo il veicolo per raggiungere obiettivi ben più ambiziosi. Con un fatturato che per la prima volta nella storia societaria ha superato quello della divisione elettronica, il *business videogame* è diventato "IL" *business* di Sony Corporation. Le recenti ristrutturazioni aziendali intraprese dal colosso nipponico (cfr. **Industry News** di questo mese), finalizzate ad accorpare in un'unica organizzazione le varie sussidiarie dedicate all'elettronica di consumo, sono un chiaro segnale di questa tendenza. Con il supporto degli *standard* di interconnessione IEEE 1394, PCMCIA e USB, PlayStation 2 sembra inoltre destinata a supportare una famiglia di accessori ben più sofisticati di PocketStation. Qualora riuscisse a diffondere capillarmente il proprio nuovo *hardware*, Sony avrebbe pertanto l'opportunità di investire in una moltitudine di accessori compatibili. Parliamo di modem (quindi Internet), videocamere digitali, tastiere, lettori mini-disc e così via. I guadagni sarebbero immensi.

"Non crediate che sia una battaglia fra Sony e Sega" ha commentato un dirigente. *"Qui siamo di fronte a Sony e Toshiba contro Sega, Microsoft, Hitachi e NEC. La guerra delle console, prima semplificabile in Mario vs Sonic, vede oggi scontrarsi mastodontiche multinazionali per la conquista del vostro soggiorno"*. Non sorprende quindi che Sony abbia investito circa 290 miliardi di lire (166 milioni di dollari) nello sviluppo del nuovo *hardware* e che altri mille miliardi siano attualmente destinati all'edificazione delle fabbriche deputate a sfornare le CPU *Emotion Engine* al ritmo di svariate decine di migliaia al mese.

La politica dei *middleware* e la scelta di adottare Linux (una variante semplificata di Unix) come sistema operativo di PlayStation 2 (*"abbiamo bisogno di un ambiente di sviluppo stabile"* ha dichiarato Kutaragi) sono indicatori di un approccio nuovo al "modo di fare videogame". Laddove in passato i *tool* di sviluppo venivano forniti dalla sola casa costruttrice dell'*hardware*, l'idea di offrire oggi, a tutte le *softco* specializzate, la possibilità di contribuire alla creazione di un ambiente di sviluppo duttile e dinamico, conforme alle svariate esigenze degli sviluppatori, rappresenta un'altra innovazione epocale. Tutto sembra quindi preludere ad un sistema d'intrattenimento elettronico rivoluzionario, espandibile, amplificabile, pensato per fare del videogiocatore l'uomo più felice della terra.

Con PlayStation, Sony ha centrato l'obiettivo al primo colpo: ha diffuso il *videogame* su larga scala e ne ha domato l'impero. Oggi si appresta a compiere un ulteriore passo avanti: fare di PlayStation 2 la piattaforma ludica su cui ruoterà l'intero settore dell'*entertainment* casalingo.

Conoscendo Sony, l'obiettivo non appare poi così utopistico. *Do not understimate the power of Sony.*

▲ **Quest'uomo è un genio. E non ci stiamo sbilanciando.**

NIGHTMARE GAMES SERVIZIO RIVENDITORI

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE VIDEO GIOCHI ED ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE.

SERVIZIO NOVITÀ

CHIAMATE PER RICEVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI OPPURE CONTATTATE IL NOSTRO AGENTE (PER LA TOSCANA) PER RICEVERE UNA SUA VISITA E TOCCARE CON MANO I NOSTRI PRODOTTI.

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19
Pistoia
Tel. 0573/28203

CONSOLE GAMES
Via Enpolese, 162
Monsummano Terme (Pt)
Tel. 0572/953618

DISPONIBILE INOLTRE CONTRATTO FRANCHISING

SERVIZIO CASH AND CARRY

TELEFONI E COMPUTER
Via Fiorentina, 78/A
Prato

VIDEO CIAK
Via Veneto, 12 - Livorno

VIDEO & SOUND
Via Malta 14/14A Livorno

GAME OVER
Via Romana, 45/C Arezzo

ELECTRONIC MANIA
Via Vittorio Veneto, 26 Lucca

OLD WEST STORE
Via Modenese, 496
Cireglio (PT)

PROFETI DAVIDE
Via Petrarca, 60/62
Piombino (LI)

PlayWorld

Breaking the news from the Playstation World

RE-VOLT

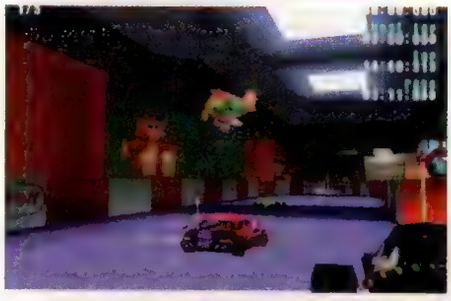
Programmato da Probe (responsabile di **Forsaken** e **Extreme-G**) per Acclaim, **R/C Re-Volt** rispolvera le passioni adolescenziali proponendo 28 vetture radiocomandate, lanciate a folle velocità su 14 tracciati distribuiti fra sette coloratissime ambientazioni differenti (Neighbourhood, Museum, Botanical Garden, Cruise Ship, Wild West, Toy Store e Supermarket). Quattordici tracciati e sette ambientazioni. Hmm... sospettiamo che Acclaim abbia tenuto conto anche dei percorsi rivisitati in modalità *reverse*.

La natura miniaturizzata delle molleggiatissime quattroruote si traduce in un'esperienza corsistica assimilabile allo splendido **Motor Toon GP 2**. Non mancano pertanto *power-up* ed armi devastanti disseminati lungo gli improbabili tracciati di gioco ispirati all'impostazione fumettosa tipica del genere. Il comportamento dinamico delle vetture promette una pedissequa emulazione di quelle reali, con salti, impennate, derapate e quant'altro i motorini elettrici montati sulle auto-giocattolo concedono alla libertà d'espressione del pilota "radiocomandante" che c'è in ognuno di noi.

In sintesi, al pari di **R/C Stunt Copter** di Shiny, **R/C Re-Volt** poggia il proprio potenziale ludico sul realismo comportamentale delle auto con antennina ondeggiante in gara su percorsi assurdi punteggiati di ostacoli come lattine di Coca Cola e gommosi palloni da spiaggia.

Non mancano, infine, una modalità per il gioco a due e un *editor* di tracciati, utili entrambi a prolungare la permanenza del *racing game* Acclaim nel gruppo di giochi PlayStation di uso quotidiano.

Previsto per luglio, **R/C Re-Volt** potrebbe concedere momenti di relax sbarazzino fra una partita e l'altra a **Gran Turismo 2**.



▲ Le immagini appartengono alla versione PC.

PARADOX GOES FISHING

Il team di sviluppo Paradox, autore del "compianto" **Thrill Kill**, si è dato alla pesca. In virtù dell'accordo siglato con THQ nei primi giorni dello scorso gennaio, Paradox Development svilupperà **B.A.S.S. Masters Classic: Championship Edition** per completarlo, si prevede, entro la fine di quest'anno.

Michael Rubenelli di THQ si è mostrato orgoglioso di collaborare con Paradox (*"un grande team"* ha dichiarato) nella realizzazione del primo simulatore di pesca per PlayStation della *softco* statunitense che dovrà vedersela con **Fisherman's Bait** di Konami e **Bass Landing** di Ascii. Christine Hsu, presidente e CEO di Paradox ha ricambiato la fiducia di Rubenelli esprimendo forte ottimismo circa le prospettive del nuovo patto collaborativo. EA, intanto, resta saldamente ancorata alla sua politica bigotta rifiutando di concedere ad altri i diritti di pubblicazione di **Thrill Kill**, pertanto **SPC** consiglia di diffidare dei pettegolezzi che danno per probabile la pubblicazione del discusso picchiaduro Paradox in Europa.

FINAL FANTASY VIII BUGGATO

Circa 1.000 copie dello stravendutissimo **Final Fantasy VIII** hanno fatto marcia indietro verso gli stabilimenti SquareSoft dopo la scoperta di un irreversibile *bug* rintanato nel terzo CD-Rom. Secondo quanto appreso da **SPC**, il *bug* si presenterebbe solo in determinate circostanze e, a giudicare dall'esiguo numero di copie rispedite al mittente, il verificarsi di queste circostanze appare statisticamente improbabile. Ecco comunque in cosa consiste: se dopo aver completato il livello denominato Torabaia Valley, il giocatore combatte contro il boss di Sentora Ruins e non vince, compaiono due opzioni alternative: ricominciare il livello Sentora Ruins oppure uscire dal gioco. Nel primo caso il livello non ricomincia affatto e con lui neanche **Final Fantasy VIII**, costringendo quindi al triste *turn off*. Per evitarlo, SquareSoft consiglia a) di salvare prima di visitare le Sentora Ruins e b) di stecchire il boss entro un determinato periodo di tempo (a quanto ammonti il "determinato" in termini di secondi, non è purtroppo noto). Nel caso in cui il combattimento si protragga oltre il tempo stabilito, bisogna assolutamente evitare di ricominciare l'incontro (vale a dire selezionare l'opzione che riporta all'inizio del livello). Al contrario, è preferibile uscire dal gioco (opzione *"stop/game over"*) e riprendere la partita dal salvataggio precedente. Conoscendo SquareSoft, il *bug* riscontrato nella versione nipponica verrà impietosamente soppresso durante il processo di conversione per i mercati occidentali.

D.I.R.T.

Quante simulazioni di motocross hanno lasciato il segno nel panorama videoludico orbitante attorno al 32-bit Sony? Poche? Una? Diciamo pure nessuna ok? A ben vedere, infatti, il motocross è probabilmente uno dei generi sportivi ancora alla ricerca di un degno rappresentante digitale. Una ricerca a cui Funcom spera di porre fine con questo **D.I.R.T** sviluppato esclusivamente per PlayStation.

In virtù del sistema di fisica dinamica codificato dalla *softco* irlandese ed etichettato col nome di *RMD* (*Real Motocross Dynamics*), **D.I.R.T** promette di simulare i comportamenti degli agili e snelli centauri da 125cc, 250cc e 500cc con ossequiosa approssimazione al reale. Ognuna delle 9 motociclette previste (tre per cilindrata) promette di reagire plausibilmente alle ondulazioni del terreno, caratterizzato da una morfologia mai piatta, bensì ricca di dislivelli e asperità tali da minacciare la stabilità dei centauri, arrivando addirittura a disarcionare il pilota in casi di grave negligenza da parte del videogiocatore. Non solo. Approfittando dei singoli, doppi o tripli salti occorrenti in svariate occasioni, il giocatore potrà eseguire diverse acrobazie aeree, finalizzate ad attirare i flash dei fotografi a bordo pista nonché ad esprimere una certa padronanza del mezzo a due ruote. Il giocatore potrà inoltre regolare alcuni parametri tecnici della moto prescelta attraverso un apposito garage virtuale. **D.I.R.T.** prevede 12 percorsi (cinque da motocross, quattro da supercross e tre da enduro) proposti sotto svariate condizioni climatiche e di luce. Effetti di luce in tempo reale, sbuffi di polvere e terriccio, uniti alle movenze del pilota digitale piegato sul manubrio nel tentativo di domare l'impeto delle due ruote, promettono di conferire un tocco di verosimiglianza aggiuntiva a quello presumibilmente ottenuto dall'*RMD*. A fine gara, un *replay* di stampo televisivo permetterà di rivedere le gare da svariate angolazioni. Inutile sottolineare la presenza di una modalità per il gioco a due via *split screen* verticale/orizzontale ed il supporto di Dual Shock. Previsto per la fine di aprile, **D.I.R.T** verrà recensito con ogni probabilità sul prossimo numero di **SPC**.

DEMOLITION RACER

Da Pitbull Syndicate, il team statunitense autore di **Test Drive 4** e **5** (in parte composto da ex-militanti Reflections partecipi dello sviluppo di **Destruction Derby**), è in arrivo **Demolition Racer**, un nuovo *racing game* per PlayStation decisamente simile ai due **Destruction Derby** pubblicati da Psygnosis anni addietro. Otto tipi di veicoli selezionabili, 12 tracciati e una caterva di modalità di gioco fra cui *Demolition Racing* (infliggere quanti più danni possibile alle altre vetture in gara cercando di restare vivi), *Bowl Matches* (restare vivi e basta), *Stock Car Racing* (l'unica modalità in cui tagliare il traguardo per primi è il vero obiettivo), *Career Mode* (fai carriera e usa i soldi per comprare nuove vetture), *Suicide Racing* (due gruppi di otto macchine ciascuno viaggiano uno nella direzione dell'altro), per un simulatore di guida che bandisce il *fair play* per offrire la spettacolarità intrinseca agli incidenti e agli assembramenti di lamiere contorte e fumanti. Il sistema di collisione codificato da Pitbull Syndicate permette di determinare l'esatto punto di contatto fra due vetture e staccarne pezzi di lamiera in accordo. Come in **TOCA 2**, le componenti sradicate dallo *châssis* restano sul tracciato minacciando l'incolumità degli altri partecipanti.

Nel corso del gioco, nuove vetture si renderanno disponibili previo accumulo del denaro sufficiente ad acquistarle e saranno sottoponibili ad alcuni ritocchi pre-gara finalizzati a trarne il massimo in termini di velocità, ma soprattutto di potere distruttivo. I 12 tracciati previsti (tra cui la classica arena, teatro del *Bowl Match*), oltre alle differenti condizioni atmosferiche (neve e pioggia) presenteranno ogni soluzione morfologica possibile tesa a favorire gli scontri. Non mancheranno pertanto figure a 8 e trampolini vari. I brani musicali di Fear Factory promettono di condire le scene arroventante di **Demolition Racer** col giusto sottofondo rockettaro, mentre l'onnipresente Tommy Tallarico provvederà ad implementare musiche addizionali ed effetti sonori.

Demolition Racer è previsto per quest'estate sotto etichetta Accolade con la promessa di una modalità di gioco a due via *split screen* orizzontale oppure verticale.

▲ Foto tratta dalla versione PC.

LE MANS 24 HOURS

Inarrestabile Infogrames. Ultimamente sembra che la casa francese abbia concentrato la propria attenzione principalmente sullo sviluppo di *racing games*: stavolta ci troviamo a parlare di **Le Mans 24 Hours**, titolo, manco a dirlo, basato sulla licenza dell'omonima, prestigiosa, competizione automobilistica. Tanto per cominciare Eutechnyx, team responsabile del gioco, assicura un maggior realismo rispetto al concorrente **Sports Car GT** di Electronic Arts (vedi *preview* a pag. 30): a tal scopo, per realizzare il modello fisico di ciascuna macchina del gioco i programmatori si sono avvalsi della consulenza di ogni singola scuderia che prende parte alla competizione. Questo, unicamente all'utilizzo di una risoluzione di 512*240 pixel e di oltre 500 poligoni per ognuna delle 48 vetture disponibili (anche se in gara non ne appariranno mai più di 16 contemporaneamente), dovrebbe garantire un certo "realismo visivo". Inoltre, ognuno dei sei tracciati disponibili è stato precedentemente fotografato in lungo e largo e, dopo essere stato riprodotto digitalmente, approvato personalmente da Bruno Vandestick dell'*Automobile Club l'Ouest*, associazione organizzatrice della 24 Ore di Le Mans. E ancora. I danni avranno effetto sulla maneggevolezza del proprio veicolo, ma, una volta tanto, non saranno successivi solo a un urto con altre vetture o con muretti vari: esplosione di pneumatici e rottura del cambio sono solo due degli inconvenienti che vi potranno capitare nel caso non pianifichiate con attenzione le soste ai box. Attualmente i programmatori di Eutechnyx stanno sistemando gli ultimi dettagli del gioco, la cui uscita è prevista per maggio, ma assicurano che la versione finale dell'*engine* di **Le Mans 24 Hours** non lascerà spazio ad alcun *pop-up* e garantirà altresì un *frame rate* costantemente sopra i 25 fps. Per finire è interessante notare che il gioco mette a disposizione un'opzione *Carriera*, similmente a quanto accade in molti titoli automobilistici *made in Japan*: Recensione fra un mesetto (in concomitanza, ovviamente, con la 24 Ore vera e propria).

TANK RACER

La *press release* Grolier lo definisce *"stilisticamente unico"*. **SPC** è d'accordo. Come definire altrimenti un *racing game* che annovera potenti carri armati al posto delle solite, iperpompate *supercar*? Dall'originale (sarcastico, eh?) titolo di **Tank Racer**, l'ultimo progetto di Grolier Interactive, in uscita a breve per piattaforme PlayStation e PC (recensione completa sul prossimo numero di **SPC** quindi), è esattamente ciò che il titolo lascia intendere e le foto a corredo di questo articolo suggeriscono. Quindici carri armati, distinti per livelli prestazionali e robustezza, compongono il "parco macchine" di questo bizzarro *racing game*. Scelto il proprio bisonte d'acciaio temperato, il giocatore ha la possibilità di intraprendere una serie di competizioni condotte su 22 tracciati il cui scopo non è dissimile da quello dei tradizionali simulatori di guida: tagliare il traguardo per primi.

Il simpatico cannone equipaggiato su ogni mezzo bellico allestito per la corsa, suggerisce però il coefficiente blastatorio che arricchisce l'esperienza ludica di *Tank Racer*. Missili a ricerca calorica, mine e scudi sono solo alcuni *gadgets* recuperabili lungo la pista ed impiegabili a danno dei concorrenti pilotati dalla CPU. Le *routine* comportamentali dei cingolati trascendono la rigidità tipica dei mezzi reali, assecondando invece le esigenze di spettacolarità del *videogame* con piegamenti laterali, impennate e acrobazie varie.

Al di là della modalità *championship* affrontabile da un massimo di due videogiocatori via *split screen*, **Tank Racer** include anche un prevedibile *Battle Mode* in cui i due contendenti dovranno fare buon uso della complessa morfologia delle arene appositamente create, nell'atto di pianificare attacchi, imboscate o umili ritirate. Vince chi annichilisce l'avversario. Un *engine* grafico che promette effetti pirotecnici a cascata, *environment mapping*, i segni dei cingolati su erba e asfalto, nonché tracciati particolareggiati gestiti con disinvoltura nonostante l'alta risoluzione, chiude l'elenco di informazioni diffuse da Grolier Interactive a riguardo di questo **Tank Racer**.

INDUSTRY NEWS

Kutaragi for President!

Tokyo, 9 marzo 1999. Ken Kutaragi, il geniale creatore dell'*hardware* che ha rivoluzionato il mercato dell'*entertainmet* elettronico e che ha fatto di Sony l'azienda *leader* del settore con ben 50 milioni di PlayStation vendute nel mondo, succederà dal 1 aprile a Teruhisa Tokunaka, attuale presidente e CEO di Sony Computer Entertainment Inc. La nuova carica di Kutaragi si aggiunge a quelle di direttore rappresentativo, vice-presidente esecutivo, vice-capo dell'ufficio operativo di SCEI nonché a quella di presidente di SCE of America. Tokunaka continuerà, comunque, a lavorare presso SCEI come direttore rappresentativo della società (al fianco di Kutaragi) oltre ad assumere ulteriori responsabilità in veste di vice-capo della direzione finanziaria di Sony Corporation (la mamma di tutto quanto è "Sony"). Al fine di migliorare i rapporti di cooperazione strategica fra SCEI e Sony Corporation, due dei maggiori capoccia del colosso nipponico dell'elettronica di consumo, al secolo Nobuyuki Idei (presidente e CEO di Sony Corp. – il capo di tutti i capi) e Tamotsu Iba (vice-presidente esecutivo di Sony Corp.), siederanno al tavolo del consiglio di amministrazione di Sony Computer Entertainment. Mr. Iba, in particolare, sarà il braccio destro di Kutaragi. Il comunicato ufficiale Sony annuncia inoltre che *"l'obiettivo principale del nuovo gruppo dirigente sarà guidare SCEI nella nuova era dell'intrattenimento elettronico integrando le più innovative tecnologie informatiche con quelle audio e video"*. Tradotto in volgare, Sony Corporation stringe la morsa sulla *parent company* dedicata all'intrattenimento elettronico facendone, di fatto, una società strettamente integrata con l'azienda madre.

La nomina di Ken Kutaragi a presidente di SCEI rientra in una più generale opera di ristrutturazione di Sony Corporation (tanto aziendale quanto dirigenziale) che vedrà ben 17.000 dipendenti fare le valigie e tornare a casa nel corso dei prossimi quattro anni. Se pensate che le ridondanze di cui Sony disporrà il licenziamento siano molte... be', applicate la teoria della relatività e non sorprendetevi se vi diciamo che costituiscono solo il 10% del corpo impiegati Sony. Entro il mese di marzo del 2003, quindi, Sony chiuderà parte dei suoi attuali 77 stabilimenti industriali, lasciandone in piedi 55, e finanzierà la costruzione di diversi nuovi impianti, tra cui quello destinato alla manifattura del *Graphics Synthesizer* (il processore grafico del prossimo sistema Sony). La costruzione del nuovo stabilimento (con sede in Nagasaki) verrà a costare circa 70 miliardi di yen (vale a dire 980 miliardi di lire) e inizierà la sua attività nella primavera del 2000 sfornando inizialmente 10.000 *wafer* al mese (il *wafer* è una tavoletta silicea contenente decine di singoli chip). Nel frattempo, la manifattura dei *Graphics Synthesizer* è già cominciata presso l'attuale impianto con sede in Kobuku. E ancora. Sony Corporation investirà altri 50 miliardi di yen (700 miliardi di lire) in una *joint venture* con Toshiba finalizzata alla produzione in serie dell'*Emotion Engine* (la CPU di PlayStation 2) presso la catena di montaggio che avrà sede in uno degli stabilimenti di Toshiba stessa in quel di Oita. La capacità produttiva iniziale sarà di 10.000 *wafer* al mese (come per il *Graphics Synthesizer*).

Flash

- Konami ha stretto un accordo con Sony per la realizzazione di *coin-op* basati sull'*hardware* PlayStation e compatibili con il PDA Sony. Non è al momento noto se l'*hardware* di riferimento sarà basato sulla prossima tecnologia Sony o sull'attuale, ma stando al recente annuncio ufficiale in merito al supporto di PlayStation 2 da parte della *softco* nipponica (nonché di Enix, Namco, SquareSoft, Capcom, Ascii e From Software), la prima ipotesi sembra la più attendibile. Resta comunque confermata la possibilità di salvare su PocketStation i dati delle partite condotte in sala per poi trasferirli sul sistema domestico.

- E' basato sulla tecnologia System 11 l'*hardware* su cui Capcom ha sviluppato **Strider 2** (presentato durante l'*AOU Show* dello scorso febbraio). La conversione per PlayStation è prevista per la fine dell'anno e quella per Dreamcast poco dopo. Pare, infine, che lo sviluppo di **Resident Evil 3** sia stato dirottato su PlayStation 2 (prima era previsto per l'attuale PlayStation). La commercializzazione in Giappone di **Resident Evil 3** e di **Resident Evil: Code Veronica** per Dreamcast (confermato) è prevista per la fine dell'anno.

- Electronic Arts supporta *DexDrive* (la nuova periferica di InterAct per PlayStation e Nintendo 64 presentata in **PlayWorld 55**). La *softco* americana ha reso disponibile su Internet (http://www.easports.com/99/nba99/index.html) un *update* relativo a **NBA Live 99**. Grazie a *DexDrive*, gli utenti PlayStation possono scaricare su *memory card* i nuovi *roster* delle squadre NBA aggiornati al 24 febbraio 1999.

- Per il quinto anno consecutivo la fiera videoludica più importante d'occidente ha registrato il "tutto esaurito". Ben 400 società si sono ripartite i 525.000 metri quadri dello spazio fieristico dell'*E3* (*Electronic Entertainment Expo*), la più grande fiera d'occidente dedicata all'intrattenimento elettronico. L'edizione '99 dell'*E3* si svolgerà dal 13 al 15 maggio presso il Convention Center di Los Angeles. Inutile dire che **SPC** sarà presente per offrire un *reportage* completo sul futuro dell'*entertainment* elettronico.

- Secondo il periodico *Time Magazine*, i siti dedicati all'emulazione di piattaforme ludiche a 32 e 64-bit farebbero perdere all'industria 3.2 miliardi di dollari l'anno. Nonostante le rimostranze e le azioni condotte dall'ELSPA (*European Leisure Software Publishers Association*), il 99% dei siti distributori di Rom ed emulatori sono ancora *on-line*.

HARDWARE NEWS

Mad Catz

La compagnia americana è sempre più lanciata e per l'anno 2000 intende sbaragliare decisamente la concorrenza di InterAct, Xtreme & C. per diventare la casa numero uno al mondo nella produzione di accessori per console e PC. In attesa dell'imminente *E3*, dove Mad Catz presenterà una serie di nuovi prodotti, abbiamo avuto occasione di dare una sbirciatina alla *line-up* della casa, famosa principalmente per i propri volanti. Le periferiche interessanti sono molte, ma un paio risultano davvero meritevoli d'attenzione. Il Data Deck è una versione potenziata del DexDrive, di cui vi abbiamo parlato più volte proprio su queste pagine: riassumendo, si tratta di una periferica che permette di trasferire sull'*hard disk* del proprio PC i dati contenuti in qualsiasi *memory card* PlayStation. I salvataggi così ottenuti, ovviamente, possono poi essere scambiati con altri possessori di Data Deck, magari via *e-mail*: particolarmente apprezzabile la presenza di due *slot* per altrettante *memory card*, così da velocizzare ulteriormente lo scambio di dati.

I fan dell'originalissimo NegCon troveranno invece pane per i propri denti con l'Hand Held Racing Wheel, un pad dalla forma assolutamente avveniristica, dotato di mini-volante laterale (dal funzionamento simile a quello della periferica Namco), 15 tasti programmabili, supporto Dual Shock e tasto per la selezione delle modalità *Analog*, *Steering Wheel* e *Digital*. In altre parole, se anche il vostro titolo automobilistico preferito non supporta la modalità analogica, il pad di Mad Catz è in grado di "emularla" garantendo al tempo stesso un'estrema sensibilità dei controlli. Niente male.

Una nota velocissima anche per la linea MC Sports, e in particolar modo per le simpatiche *memory card* dal design ispirato a cinque discipline sportive (calcio, basket, baseball, football e golf), nonché per il volante Andretti Racing Wheel, al momento disponibile solo in versione PC. Pedaliera in acciaio, sistema di aggancio del volante al tavolo per una maggiore stabilità, ogni tipo di regolazione possibile e immaginabile... Non vediamo l'ora che esca per PlayStation. Ricordiamo che i prodotti Mad Catz sono distribuiti in Italia da 3D Planet.

Wild Things

In passato non avevamo mai parlato di questa casa produttrice di accessori, distribuita in Italia da Vegacom. Poniamo rimedio dopo aver testato il volante Full Throttle, un genere di periferica che sembra riscuotere molto successo fra gli utenti PlayStation. Chi non ama "correre" con Dual Shock e pad vari potrà quindi da oggi tenere in considerazione anche il volante di Wild Things, disponibile nelle versioni con *feedback* e senza (ovviamente più economica). La peculiarità del volante, che viene venduto insieme alla pedaliera e al cambio, è quella di offrire al giocatore la leva del freno a mano, opzione questa che farà la felicità di tutti i fan delle simulazioni di rally. Trovatevi un amico disposto a fare da navigatore, infilatevi il casco e il gioco è fatto: sempre meglio che tirare fuori qualche centinaio di milioni col rischio di capottare e lasciarci le penne ad ogni curva...

STOP A FALSE IPOCRISIE!!!
DA NOI TROVI TUTTO:
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI PER
SONY PLAYSTATION
(PAL)
VIDEOCASSETTE
CD - MC novità
DVD
BLACK BOX
SEGA DREAMCAST
NUOVA LINEA ACCESSORISTICA PER
SONY PLAYSTATION
tutto X
RIVENDITORI
e
PRIVATI
(per corrispondenza)
chiamateci!!!
e-mail: blackbox@fu.nautilo.it
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
via Galvani 25 - CASTELFIORENTINO (FI)

V-Rally 2

Dopo il mezzo flop di **V-Rally**, Infogrames ci riprova dimostrando a **SPC** di aver imparato qualcosa dagli errori commessi in passato.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Eden Studios
Data d'uscita:	Giugno
Genere:	Racing

▲ **Stéphane Baudet, leader di Eden Studios.**

Mentre nel gennaio del 1998 Stéphane Baudet, Frédéric Jay e David Nadal creavano Eden Studio da una costola di Infogrames, la commercializzazione di **V-Rally** nei mercati di America e Giappone era appena terminata. Per motivi che Baudet attribuisce a fattori contingenti, come le uscite susseguenti di **Colin McRae Rally** di Codemasters e **Gran Turismo** di Polyphony, **V-Rally** non ebbe il successo sperato. In America, soprattutto, vendette pochissimo (50.000 copie) nonostante il supporto distributivo di Electronic Arts e il logo "need for speed" applicato per l'occasione in testa al titolo originale. E' pertanto con eccitazione contenuta che **SPC** ha accolto l'invito di Eden Studios a visitare i suoi uffici di Lione per dare un'occhiata al nuovo progetto del team francese, **V-Rally 2**.

▼ **V-Rally 2 mima in maniera splendida l'effetto "abbaglio" dei fari già visto in Sega Rally 2.**

Interrogato circa l'aspetto di **V-Rally 2** di cui è maggiormente soddisfatto, Baudet non ha esitato a puntare il dito sulla giocabilità. *"Lo sviluppo del primo* **V-Rally** *è stato rapidissimo"* rivela Baudet *"non avevamo avuto il tempo necessario per conoscere a fondo l'*hardware *Sony e, soprattutto, per rifinire le routine comportamentali delle vetture. Quando nel gennaio del 1998 abbiamo iniziato lo sviluppo del seguito, le routine comportamentali sono state al centro delle nostre attenzioni"*. Sono bastati pochi minuti di prova su strada per trovare conferma nelle parole di Baudet. Tanto le caratteristiche intrinseche alle vetture (trazione, sospensioni e così via) quanto le asperità dei tracciati, interagiscono conferendo all'esperienza corsistica una notevole carica di verosimiglianza dinamica. Per farla breve, sembrava quasi di giocare a **Colin McRae Rally**. L'unico aspetto su cui **SPC** nutre qualche dubbio è l'apparente leggerezza delle vetture. Sebbene meno frustranti rispetto al *prequel*, i decolli non sono rari e lasciano talvolta passare diversi secondi prima di ritrovarsi con tutte e quattro le ruote per terra. David Nadal, co-fondatore di Eden Studios nonché programmatore-capo del team, cerca di giustificare questo aspetto poco gradito: *"sebbene sia possibile conferire maggior pesantezza alle vetture ritoccando alcuni semplici parametri, ciò determinerebbe un'eccessiva aderenza alla pista, quindi meno sbandate e meno salti. Derapate e salti sono a mio avviso gli aspetti più spettacolari di una simulazione rallistica"*. Hmmm...*de gustibus*.

Al di là delle sole *routine* comportamentali, altri fattori contribuiscono ad accrescere il realismo dell'esperienza ludica offerta da **V-Rally 2**. Il danneggiamento delle lamiere, per esempio, è presente sotto forma di drastiche deformazioni poligonali ed opportuni aggiornamenti delle *texture*, tant'è che un pilota particolarmente inesperto difficilmente potrà riconoscere la propria vettura dopo aver tagliato il traguardo. *"Avremmo potuto anche far cascare qualche pezzo della carrozzeria come il cofano o il paraurti, ma le case costruttrici vi hanno posto il veto"* ammette dispiaciuto Baudet. Ciò su cui la censura delle case nulla ha potuto è l'incidenza dei danni sul controllo delle vetture. *"Fattori come accelerazione e aderenza verranno aggiornati in accordo con il livello di danneggiamento."* ammette, stavolta soddisfatto, Baudet.

Fanghiglia e sporcizia varia deturpano progressivamente le immacolate carrozzerie delle vetture (notevoli i riflessi metallici su quest'ultime) mentre splendide *routine* di illuminazione provvedono ad aggiornarne le tinte in accordo con la luminosità dell'ambiente circostante. Più in generale, il livello di dettaglio ha del sorprendente. **V-Rally 2** è forse uno dei pochi simulatori di rally ad offrire la possibilità di gustare i movimenti di pilota e navigatore attraverso i vetri, vederli ciondolare avanti e indietro in accordo con gli sbalzi tachimetrici o semplicemente operare sullo sterzo a braccia tese. Non male per un *engine* grafico saldamente ancorato ai 30fps e con rarissimi accenni di *pop-up*. E ancora. Le scenografie dei tracciati relegano alla categoria del "brutto ricordo" quelle quasi monocrome e deserte del primo **V-Rally**. La folla, in particolare, osa spesso avventurarsi sul tracciato, scattare un paio di foto ricordo per poi correre verso il ciglio della strada, incespicando pericolosamente a pochi secondi dall'impatto con l'auto in arrivo. Baudet scansa le accuse di plagio da **Sega Rally 2** precisando: *"ci avevamo già pensato due anni fa, prima che* **Sega Rally 2** *venisse distribuito nelle sale giochi"*. Concludono

▲ **Parte del team francese sorpreso in un momento di relax (?)**

La resa grafica nei livelli innevati è semplicemente strepitosa.

Notevole l'effetto "metallico" delle vetture digitali da 500 poligoni di V-Rally 2.

V-Rally 2 includerà alcuni dei più pesanti brani del gruppo musicale Sin.

l'elenco degli elementi coreografici alcuni mezzi volanti come elicotteri, aeroplani e spericolati deltaplani, nonché alcuni esemplari della fauna locale.

"All'epoca del primo **V-Rally***"* dice Baudet *"abbiamo letto con molta attenzione le recensioni delle riviste* on-line *e non, oltre alle lettere spediteci dai videogiocatori. Abbiamo potuto quindi fare un elenco dei difetti ravvisati dall'utenza ed agire di conseguenza"*. Non a caso **V-Rally 2** sembra includere esattamente tutto ciò che un fanatico del genere può desiderare: 20 vetture digitali riprodotte su licenza dei rispettivi costruttori, 90 tracciati distribuiti fra 12 paesi differenti, ognuno caratterizzato da differenti condizioni meteo (sereno, pioggia, neve, ghiaccio) e temporali (giorno, notte, tramonto), possibilità di operare settaggi tecnici alle vetture (tipo di pneumatici, rapporti del cambio, rigidità delle sospensioni e così via), presenza di scorciatoie dall'ostilità direttamente proporzionale al numero di km che permettono di risparmiare, sonoro Dolby Surround e, *dulcis in fundo*, un potente *editor* di tracciati con cui realizzare percorsi di vario genere, applicarvi qualsiasi condizione meteo-temporale, inserirvi cunette, regolarne l'inclinazione e l'altezza, analizzarlo da una prospettiva bi o tridimensionale e salvare infine il proprio lavoro su *memory card*. Una *memory card* da 15 blocchi può custodire fino a 250 (duecentocinquanta) tracciati. Insomma, c'è tanta di quella carne al fuoco che non sorprende sapere che **V-Rally 2** alloggerà su ben 2 CD-Rom.

Fra le modalità di gioco previste (ottemperanti, in sintesi, alla logica dicotomia *"arcade-simulation"*) spicca senz'altro la modalità a quattro giocatori. Prima ancora che **SPC** finisse di formulare la domanda in merito ad un prevedibile *split screen* orizzontale e due PlayStation linkate, Baudet accendeva il video per mostrare un sorprendente quadruplo *split screen* in *hi-res*. I modelli delle quattro vetture impegnate nella dimostrazione sono parse sufficientemente dettagliati da non far rimpiangere quelli in *full screen*. Sulla giocabilità è preferibile non avanzare alcuna previsione vista la celerità con cui Baudet ha invitato a *"passare nell'altra stanza"* proprio mentre accennavamo a prendere in mano il *controller*...

A proposito di *controller*: **V-Rally 2** li supporta tutti, dal Dual Shock all'ultimissimo JogCon di Namco passando per l'arcaico, ma sempre valido NeGcon. *"Il NeGcon è la mia periferica preferita"* dice Baudet. *"Permette di eseguire piccolissime rotazioni dello sterzo con estrema precisione. Si, è decisamente la migliore per un* racing game, *soprattutto rispetto al JogCon"*. Baudet prosegue chiarendo perché. *"[il JogCon] è una buona idea. Monta un sistema di* force feedback, *ma lo trovo poco adatto per un gioco di guida dove le controsterzate sono all'ordine del giorno."* Perché supportarlo quindi? è stata la lecita domanda di **SPC**, *"perché confido nel fatto che altri costruttori di periferiche per PlayStation ne realizzeranno di migliori, basati sulla stessa tecnologia di Namco. E' per questo motivo che abbiamo deciso di supportarlo comunque"*. Restando in tema di accessori, la versione giapponese di **V-Rally 2** sarà compatibile con il nuovo PDA Sony PocketStation. Avete letto bene: "la versione giapponese". *"Be', V-Rally 2 è previsto per giugno in Europa e per settembre in Giappone. Dato che PocketStation non verrà commercializzato qui da noi prima di ottobre abbiamo deciso di implementarlo solo nella versione nipponica"* ha così motivato la scelta Baudet, rimandando ad un'edizione Platinum il supporto del PDA.

Poco prima di salutare Stéphane Baudet e partire alla volta della penisola italiota, l'indole investigativa di **SPC** non poteva non spingerci a visitare alcune delle stanze di Eden Studios non toccate dal *tour* "guidato". Fra i numerosi sistemi Sony collegati ai rispettivi televisori Sony, i numerosi *super* computer Silicon Graphics collegati ai rispettivi *super* monitor di Silicon Graphics e una fulminea apparizione di Brino Bonnell (presidente di Infogrames) sorridente come al solito, l'occhio birichino s'è posato su un misterioso volante posto vicino ad un misterioso mini-*tower* collegato ad un monitor. Un'indagine ravvicinata ha permesso di identificare rispettivamente il nuovo volante Sega per Dreamcast, il sistema di sviluppo Sega e un comunissimo monitor Sony: su quest'ultimo, una versione altamente incompleta di **V-Rally 2** a 60 fps schizzava a velocità rizza-capelli nel suo mondo poligonale ricoperto da *texture mipmappate* a 640*480. Qualcuno si avvicina, spegne il monitor e dice: *"si, è la versione Dreamcast di V-Rally 2, ma ve ne parleremo quando sarà il momento"*. **SPC** sospetta che per settembre *quel momento* sarà arrivato.

Grazie all'impiego dell'alta risoluzione, il quadruplo split-screen offerto da V-Rally 2 appare decisamente efficace e fruibile.

In V-Rally 2 il nome del giocatore compare sulla targa della vettura prescelta.

Come Gran Turismo, anche V-Rally 2 permette di memorizzare i replay su memory card.

Notate il navigatore all'interno della vettura. Così come il pilota.

Sports Car GT

Gran Turismo 2 sta arrivando. Una spada di Damocle pesante come lo spadone di Cloud Strife (**FFVII** *you know*) pende sui prossimi *racing game* per PlayStation. Ecco come Electronic Arts intende schivarla.

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Data d'uscita:	Imminente
Genere:	Racing

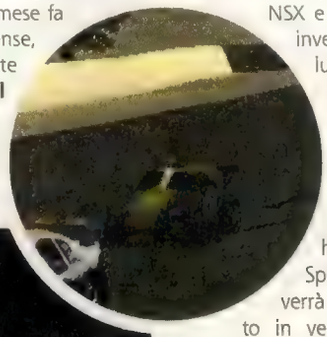
Annunciata per questo mese, la recensione di **Sports Car GT** di Electronic Arts *skippa* inesorabilmente al prossimo numero di **SPC**. Approfittando del posticipo a fine marzo, cogliamo l'occasione per un rapido ragguaglio in merito alle caratteristiche di questo promettente simulatore di guida.

Acquistato qualche mese fa dal colosso statunitense, assieme al tristemente noto (e cannato) **Thrill Kill**, dal banco vendite Virgin Interactive, **Sports Car GT** sfrutta la licenza del campionato Gran Turismo concessa dalla Motor Sports Association. Non mancano pertanto le vetture ufficiali quali McLaren F1 GTR, BMW M3, Saleen Mustang, Porsche 911, Callaway C12, Mercedes CLK GTR, protagoniste delle categorie GT3, GT2 e GT1 del campionato 1998. Sembrano escluse dal parco macchine la Honda NSX e la Mazda RX-7, previste invece all'epoca in cui lo sviluppo di **Sports Car GT** era finanziato da Virgin. Vedremo.

Inclusi nel pacchetto ludico circa dieci tracciati tra cui Laguna Seca (immancabile), Hockenheim, Donington e Desert Speedway. Ognuno di essi verrà all'occorrenza ripresentato in versione notturna-bagnata-solare-asciutta e probabilmente anche *reverse*, tanto per allungare il brodo.

Image Space Inc. e Point of View sono, o meglio, erano responsabili rispettivamente delle versioni PC e PlayStation di **Sports Car GT** all'epoca in cui il gioco compariva nella *line up* Virgin. Col passaggio a EA, Point of View scompare misteriosamente per far posto a Westwood Studios Pacific. Quanto quest'ultima abbia messo di suo nel codice originale non è noto, ma è probabile che le promettenti caratteristiche inerenti il realismo dinamico sventolate da Virgin in epoca pre-crisi siano rimaste inalterate (per la cronaca, il gioco prevede una minor aderenza alla pista nelle zone del tracciato esterne alla traiettoria ideale, laddove si accumulano i detriti). Stesso dicasi per il campionamento sonoro, eseguito presso gli studi interni a Virgin Interactive. Vedremo (*again*).

Sports Car GT prevede, inoltre, tre modalità di gioco: *Career mode*, *Quick Race* e *Multiplayer*. Inutile dilungarsi sulle ultime due (anche se non è ancora chiaro come avrà luogo il *multiplayer mode* – *split screen* o *link up*?), meglio concentrarsi sulla prima. Partendo dalla classe GTQ, il giocatore dovrà guadagnarsi l'accesso alle successive GT3, GT2 e GT1 fino all'ambitissima GT World League. Tagliando per primi il traguardo delle rispettive gare, un cospicuo afflusso di danaro permetterà di acquistare nuove vetture o sottoporre a ritocchi meccanici quelle già in garage. Sebbene Electronic Arts prometta un sistema di danneggiamento in tempo reale, le foto date in pasto alla stampa non presentano una sola vettura dalla lamiera contorta. Con ogni probabilità, gli incidenti avranno ripercussioni solo sulla manovrabilità del mezzo, lasciandone immacolata la carrozzeria. Vedremo anche questo. Recensione completa sul prossimo numero di **SPC** (salvo ulteriori posticipi).



▼ Nei tracciati notturni, l'asfalto riflette la luce dei fari.

▲ Per quanto scarni, gli scenari ripropongono quelli dei tracciati reali.

▲ Sports Car GT promette stabilità in termini di frame rate anche con diverse vetture sullo schermo contemporaneamente.

ANTONIO MALDINI
¥ EX CARABINIERE.
¥ MEMBRO DELL'ANTIDROGA.
¥ ABILE NELLE MIMETIZZAZIONI. VIENE DEFINITO "UN UOMO INVISIBILE".
¥ CORRE MOLTO VELOCEMENTE.
ANNIKA LOFQUIST
¥ GENIO ELETTRONICO.
¥ MOLTO CORAGGIOSA.
¥ EX MEMBRO DELLA POLIZIA TEDESCA.
ALAIN DUBARRY
¥ ESPERTO DI COMPUTER E RETI INFORMATICHE.
¥ OTTIMO STRATEGA.
¥ HOBBY: IMMERSIONI SUBACQUEE.
Missione senza appello.
SANTIAGO ARNAVISCA
¥ CECCHINO INFALLIBILE.
¥ TENACE NELLA LOTTA.
¥ SANGUE FREDDO ANCHE NELLE SITUAZIONI PIU' A RISCHIO.
¥ PARLA 4 LINGUE.
DOMINGO CHAVEZ "DING"
¥ SERGENTE DELLA CIA.
¥ BRAVISSIMO NELLA LOTTA CORPO A CORPO.
¥ MOLTO FORTE E AGILE.
¥ ECCELLENTE PADRONANZA DI PICCOLE UNITA' TATTICHE.
LARS BECKENBAUER
¥ SPECIALIZZATO NEL PIAZZARE BOMBE E NELLE DEMOLIZIONI.
¥ EX GALEOTTO.
¥ CARATTERE FREDDO E DISTACCATO.
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
Con Rainbow six al comando di una forza multinazionale combatti il terrorismo internazionale. Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 forze speciali operative. Le missioni prendono forma all'interno di scenari 3D dove è possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.
TAKE 2
www.bmginteractive.com
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it

Dino Crisis

▲ ▼ Se gli zombie di Resident Evil si limitano ad afferrare una gamba e rosicchiare il polpaccio, i raptor di Dino Crisis sono capaci di stendere la preda e banchettare direttamente nel suo stomaco.

Il T-Rex poligonale ammirato, mascella alla mano, in veste di *tech demo* per PlayStation, è protagonista del prossimo *survival horror game* targato Capcom.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Uscita:	Luglio
Genere:	Action
N° giocatori:	1

▲ Scene come queste possono mettere in crisi il sistema cardiovascolare.

Mentre tutta la comunità videoludica segue con apprensione le sorti di **Resident Evil 3** nell'attesa di conoscere per quale piattaforma ludica verrà infine sviluppato (a quanto pare PlayStation 2) e mentre l'utenza Dreamcast festeggia entusiasta l'annuncio di **Resident Evil: Code Veronica** (previsto per la fine dell'anno), Capcom getta altra carne sul fuoco annunciando questo **Dino Crisis** per Sony PlayStation.

Creato da Shinji Mikami, autore della serie di successo **Resident Evil**, **Dino Crisis** imprime una svolta sostanziale nel genere delle avventure *horror*. Due sono i principali elementi che lo distinguono dai passati progetti di Mikami: l'impiego di scenografie interamente poligonali (in sostituzione ai fondali pre-renderizzati di **RE 1** e **2**) e la presenza di animali enormi, agili e aggressivi, storicamente estinti, ma apparentemente incapaci di rendersene conto. In una parola: dinosauri.

Un giovane scienziato, il Professor Kirk, un vero genio specializzato in chimica organica, muore misteriosamente durante uno degli esperimenti condotti da lui e il suo team nell'ambito del progetto "Energia Pulita". Scopo dello studio era trovare una fonte di energia alternativa a quella inquinante basata sui combustibili fossili. Kirk c'era andato vicinissimo. Un altro paio di mesi dedicati alla sperimentazione e il pianeta Terra avrebbe intrapreso un processo di risanamento ambientale chiudendo definitivamente quel dannato buco nello strato d'ozono. Con la morte di Kirk, purtroppo, il progetto è stato congelato. Tre anni dopo, una spia incaricata di far luce sulle sorti del professore, scopre due cose fondamentali: a) il professor Kirk è vivo e vegeto e b) ora conduce esperimenti segretissimi per il governo su un'isola misteriosa nota col nome di Ibis. Il gruppo di forze speciali Regina viene inviato sul luogo per indagare (hmm... ricorda qualcosa?), ma ad attenderli sull'atollo c'è l'inferno. Niente flaccidi zombi inebetiti dalla loro fame atavica, o schifosi esseri dalla lingua lunga e bavosa, ma raptor grossi come cavalli, T-Rex alti come una palazzina di tre piani, pterosauri grandi come un F-16 e tanti altri predatori magicamente vivi e scalpitanti a dispetto delle loro ben note sorti evolutive. Scopo della missione: trovare Kirk, scoprire il nesso fra i suoi esperimenti e la presenza dei dinosauri, e quindi scappare dall'isola.

Sebbene etichettabile come un "**Resident Evil** con dinosauri", è bene notare le potenzialità di rinnovamento ludico insite nell'impiego di creature "attive" in sostituzione a quelle per lo più "passive" di **Resident Evil**. Laddove quest'ultimo offriva la possibilità di dribblare agilmente gruppetti di zombi instabili, lasciandosi alle spalle i loro tristi mugugni, **Dino Crisis** pone dinanzi a creature intelligenti, arzille e, soprattutto, capaci di correre e compiere balzi improvvisi diretti alla giugulare. Una delle caratteristiche più interessanti diffuse da Capcom vede i dinosauri più "piccoli" (raptor e pterosauri) capaci non solo di scaraventare per terra il personaggio guidato dal videogiocatore (il T-Rex si limita ad addentarne il busto, sollevarlo e sbatacchiarlo qua e là), ma anche di privarlo dell'arma impugnata, costringendo a scandagliare l'inventario alla ricerca di un mezzo d'offesa sostitutivo. E' inoltre possibile combinare alcune armi per ottenere strumenti di distruzione più efficaci. Più in generale, **Dino Crisis** promette una collezione di enigmi in stile **Resident Evil** (non è al momento noto se ciò comporti anche la medesima banalità), nuovi effetti grafici come il sangue lasciato sul pavimento dal proprio alter ego ferito, la riproposizione delle differenti animazioni in accordo col suo stato di salute e infine, un sistema automatico di rilevamento del pericolo palesato da un modo di camminare sospettoso e prudente. L'idea di realizzare scenografie in *real time* suggerisce un maggior livello di interazione e giustifica altresì l'inclusione di splendidi effetti di illuminazione ambientale, impossibili in ambienti pre-renderizzati.

A riguardo di **Dino Crisis**, Bill Gardner, presidente di Capcom of America, ha espresso tutto il proprio ottimismo nelle potenzialità dell'ultimo lavoro di Mikami, dichiarando quanto segue: *"Dino Crisis è assolutamente terrificante. Durante gli attacchi dei velociraptor o mentre si è inseguiti da un massiccio tyrannosaurus rex, si può quasi percepire l'istinto animale e la natura malvagia dei dinosauri. In Dino Crisis i videogiocatori sperimenteranno il panico nel trovarsi faccia a faccia con i più terrificanti predatori che abbiano mai camminato sulla terra. Dino Crisis è pensato per i milioni di fan che hanno giocato ed apprezzato Resident Evil, e ne vogliono ancora. Shinji Mikami e il suo team l'hanno fatto di nuovo, con Dino Crisis."*

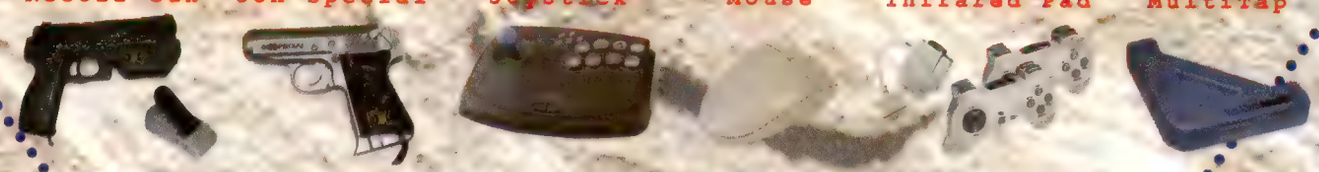
Nel corso dell'E3 che si terrà a maggio negli states, Capcom mostrerà per la prima volta al pubblico una beta giocabile di **Dino Crisis**. Con ogni probabilità **SPC** sarà una delle prime a metterci le mani sopra (speriamo). Appuntamento al numero di luglio/agosto per una prima impressione in merito.

King Kraft

for use with PlayStation™

KaPS THE 3000 TECH

Recoil Gun | OOX Special | JoyStick | Mouse | Infrared Pad | MultiTap



RGB Scart | Scart AV | Extension | Link Cable | RF Unit PAL | PAL Converter | GameKey Pro

for use with PC compatibles

for use with PC compatibles

Memory Cards 1 Mb

JoyStick

X Switch

Memory Card 8 Mb and bigger capacity

Key Chain | Pad Stick | CD Lens

Speaker 698 | Speaker 692 | Speaker 305

Speaker 695 | Speaker 302 | Speaker 691 | Speaker 302

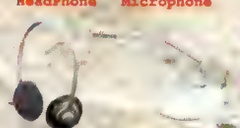
Neon JoyPads

CD Holders

24 pcs 48/80 pcs

200 pcs 24 pcs modular

HeadPhone | Microphone



CD and floppy Holders

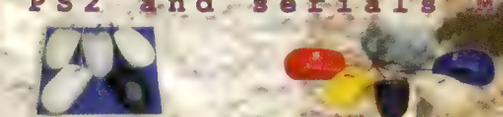
Steering Wheels

for use with Nintendo64™

JoyPads | Rumble Units | Memory Cards | Game Adaptor

Cables | Steering Wheels | Rf Units

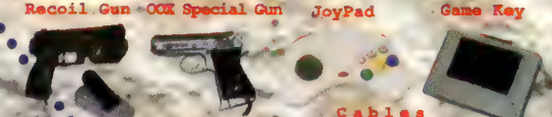
PS2 and serials Mice



Keyboard | Cooling Fan | TwinStick

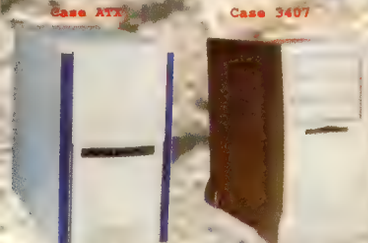
for use with Saturn™

Recoil Gun | OOX Special Gun | JoyPad | Game Key



Cables

Case ATX | Case 3407



JoyPad DualShock™ Compatible

for use with GameBoy™

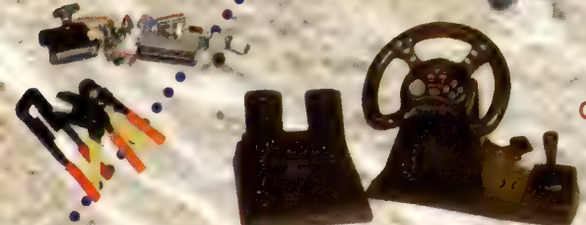
Link Cables | Power Supply | GB Stick | GB Bag | View Booster

Network

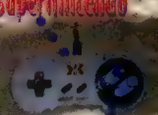
Coming soon

for use with MegaDrive™

DualShock™ Compatible Steering Wheels



for use with SuperNintendo™

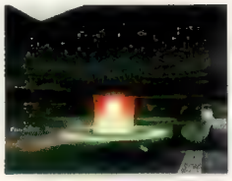


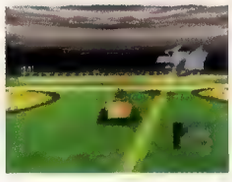
ARIETE INFORMATICA srl
Via Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - fax +39 (02) 48205818

War of the Worlds

War of the Worlds, la guerra dei mondi. Semplicemente basilare. Il *Titanic* degli anni '50. Be', più o meno...

Versione:	Americana
Casa:	GT Interactive
Data d'uscita:	Estate 99
N° giocatori:	1
Genere:	Strategico

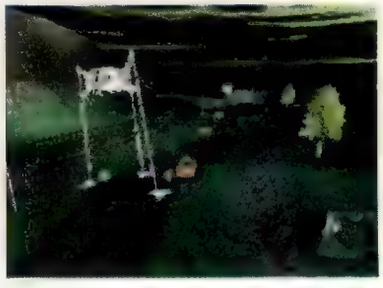




È un pianeta tranquillo, il terzo dal Sole, bianco e blu visto dal suolo marziano. E' vivo, è vegeto. E' la Terra. Storica meta di alieni in crisi alimentare, la Terra digitale di questo **War of the Worlds** è vittima proprio dell'invasione da "altri mondi" descritta da H G Wells nel suo racconto anni or sono.

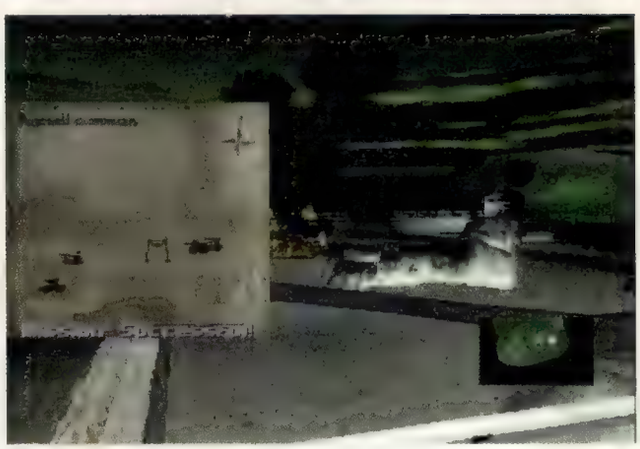
Commercializzato per PC verso la fine del 1998, **War of the Worlds** era uno strategico in tempo reale che offriva al videogiocatore la possibilità non solo di difendere il pianeta in veste di generale dell'esercito terrestre, ma anche di metterlo a ferro e fuoco guidando le truppe d'assalto marziane. Caratteristica interessante del prodotto ludico di GT Interactive era la totale mancanza di missioni. Tutto **War of the Worlds** era un'unica, immensa, missione. Al giocatore spettava allestire le truppe, recuperare le risorse e portare a termine tutte le mansioni standard di un classico **Command & Conquer** *alike*.

Le cose cambiano decisamente in **War of the Worlds** formato PlayStation. L'impostazione strategica è andata a farsi benedire a vantaggio di un ritmo più *arcade*. Il giocatore può solo combattere dalla parte degli umani, selezionando uno dei mezzi militari disponibili ed assolvere alle le svariate missioni di gioco. Sebbene non sia al momento nota l'esatta composizione dell'inventario bellico, è indubbia la presenza di missili, mine e granate fra i mezzi d'offesa inizialmente disponibili. A differenza della visuale a volo d'uccello impiegata nella versione "strategica" per PC, **War of the Worlds** per PlayStation trasporta nel vivo dell'azione con una prospettiva che va dalla prima alla terza persona.

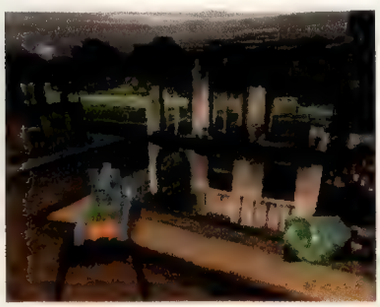


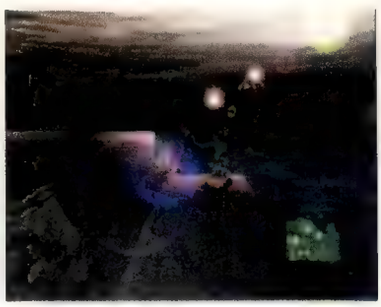
Laddove l'impossibile **B-Movie** (recensito su **SPC** #54, voto 85%), programmato da un Raffaele Cecco apparentemente sotto gli effetti di qualche droga potenziatrice, offriva un approccio "aereo" al tema ludico in questione, **War of the Worlds** può a ragione definirsi una variante "terrestre". Scorrazzando a bordo di un cingolato, fra le rovine di una cittadina sotto assedio alieno (dense colonne di fumo si sollevano dai palazzi abbattuti, alcuni civili finiscono nel raggio traente di un'astronave proprio sotto i nostri occhi), il giocatore può ammirare un'ambientazione poligonale decisamente particolareggiata, sorvolata da astronavi dalla morfologia bizzarra e attraversata da inquietanti mezzi meccanici simili a ragni dalle lunghe zampe. L'*engine* grafico non dovrebbe soffrire di pesanti rallentamenti considerata la bassa risoluzione impiegata e la totale assenza di una *routine* di correzione prospettica. Notevoli (ma ormai comuni) gli effetti di *lens flare* e di illuminazione dinamica occorrenti durante le esplosioni ed ogni altro genere di detonazione (peti esclusi ^_^).

Previsto per un non meglio precisato "periodo estivo", **War of the Worlds** merita qualche approfondimento a cui **SPC** non verrà meno in uno dei prossimi numeri.



▲ Missione compiuta. Provate a dirlo ai parenti delle vittime...





▲ Non mancano particolari come i segni dei cingoli sul terreno e gustosi effetti di luce volumetrica.

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

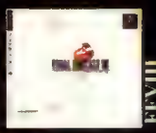
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget- modellini - action figure-portachiavi- riviste- dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA **Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12**

CASH & CARRY IN PIEMONTE

RIFATEVI GLI OCCHI!!!!!



3X3 Occhi | Gex 3 | Bushido Blade 2 | Akuji | Armored Core PG | Armored Core 2 | Chocobo 2 | Silent Hill | Darkstalker 3 | Destrega | Beat Mania 3rd | Ehrgeiz | Brave Saga

Shadow Madness | EVE the lost one | F.F. Collection | King of F. 97 | King of F. 98 | FF Real Bout | Gensosuikoden | Guilty Gear | Gundam 0079 | G. Chara's | Gundam BM2 | Gundam Z | Kensei

Alien R. | Lunar | Masket Rider | MGS in italiano | Marvel vs SF Ex | Tricky Sliders | Slayers Royal | Parasite Eve | Rival School | Ridge Racer 4 | Street F. 0 3 | All Robot Wars | Musashi

Tales of Destiny | Soul River | YAMATO | Bio Hazard 2 DS | Macross DM

Sempre disponibili

Da noi i classici Giapponesi sono sempre disponibili e siamo a vostra disposizione per la richiesta di qualsiasi titolo

Portatili

Da fine Dicembre

GAME BOY COLOR Color GameBoy

NeoGeoPocket:linkabile con DreamCast

Le Guide Strategiche

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

Cloud | Tifa | Aerith | Barret | Devilman da Collezione | Ken e Kiashan | Lara Croft | Gundam Series | Action figure Metal Gear Solid

Action Figure: Serie Movie Maniacs, Crash Bandicoot 3, Spawn, Spriter, Dragon Ball Z, Resident Evil 1 e 2, Tekken 3, McFarlane, GUNDAM!!!

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

Nonostante i continui sforzi del CESA tesi ad ostacolare il commercio dei giochi usati, la situazione del mercato videoludico giapponese non sembra essere cambiata di molto. L'unico apparente risultato della politica del CESA è la comparsa di un bollino con la scritta "No Resale" sulle confezioni dei videogiochi: un divieto che nessuno sembra rispettare, anche perché il suo valore legale è ancora piuttosto dubbio. L'ultima dichiarazione a riguardo proviene da Enix che, bontà sua, ha permesso la vendita di **Tomb Raider III** usato dietro pagamento di una royalty del 7%. A giudicare dalle bancarelle di Akihabara ricolme di giochi usati a 10/20.000 lire, quelle del CESA sembrano tutte parole al vento...

Oltre a dare il proprio discutibile contributo alla lotta contro il mercato dell'usato, portata avanti dal CESA, Enix ha finalmente definito la data di uscita dell'attesissimo settimo episodio della saga di **Dragon Quest**. Dopo un lungo periodo di sviluppo, **Dragon Quest VII** si appresta infatti a conquistare il mercato nipponico. Informazioni più precise riguardanti il gioco sono state diffuse al *Tokyo Game Show Spring '99*: attendetevi quindi maggiori dettagli sul reportage della fiera che pubblicheremo nel prossimo numero. Secondo alcune indiscrezioni emerse in questi ultimi giorni, **Dragon Quest VII** sarà composto da tre CD e permetterà di scaricare alcuni sottogiochi su PocketStation. Si prospetta quindi un degno successore di questa longeva saga di giochi di ruolo.

The Secret Of Square

Square ha finalmente rivelato il proprio segretissimo gioco di ruolo in fase di sviluppo per PlayStation: si tratta nientemeno che del quarto episodio della saga di **Seiken Densetsu**, popolarissima serie di *action RPG* conosciuta in occidente con il titolo di **The Secret of Mana**. Per mantenere un legame con i precedenti episodi, il gioco è stato realizzato interamente in 2D. I personaggi, soprattutto i boss, vantano dimensioni notevoli, mentre le scene di battaglia sono state rese più spettacolari mediante l'uso di svariati effetti speciali. Il sistema di combattimento è rimasto sostanzialmente invariato: gli scontri avvengono interamente in tempo reale ed i nemici vengono visualizzati direttamente sulla mappa di gioco. Il giocatore controlla direttamente un personaggio, mentre gli altri vengono gestiti dalla CPU. Da quanto si è visto fin adesso, non è ancora possibile sapere se sia stata inserita una modalità multigiocatore come nei **Secret of Mana** per Super Famicom. Agli appassionati della saga farà comunque piacere sapere che sono stati conservati sia i vecchi protagonisti che numerosi mostri storici come i conigli o i funghi. All'inizio del gioco è possibile scegliere tra un personaggio maschile ed uno femminile: a seconda del protagonista selezionato la trama del gioco presenterà alcune variazioni di minore entità. Anche la gestione delle armi non ha subito molte modifiche: in compenso il loro numero è stato notevolmente incrementato. Non mancano inoltre svariati colpi speciali che possono essere appresi con il progredire dell'avventura e l'aumentare dei punti-esperienza. Questi attacchi possono essere assegnati dal giocatore ai tasti laterali del *pad* per una maggiore praticità di utilizzo. L'uscita di **Seiken Densetsu: The Legend of Mana** nel mercato giapponese è prevista per giugno. Square ha inoltre annunciato la data di uscita per il proprio atteso gioco di guida ambientato tra le trafficate strade di Yokohama. **Racing Lagoon** sarà commercializzato a partire dal 27 maggio e sarà compatibile con Dual Shock e PocketStation. Una demo giocabile di entrambi i giochi sarà inclusa nell'imminente **SaGa Frontier 2**. Cambio di data per l'*action game* poligonale **Cyberborg**, che verrà distribuito a partire dal 22 aprile anziché dal 27 marzo. Il gioco sfrutta ampiamente entrambi gli *stick* analogici di Dual Shock: con il sinistro si controlla la visuale mentre con il destro si muove il personaggio. I pulsanti vengono usati per sparare, sferrare pugni e saltare. Oltre a combattere, il giocatore deve risolvere svariati enigmi e superare diversi ostacoli. Con il suo look in stile "comics USA" e la meccanica di gioco" alla **Tomb Raider**, **Cyberborg** sembra appositamente studiato per il mercato occidentale. Attendetevi quindi tempi di localizzazione piuttosto brevi.

▲ Seiken Densetsu: The Legend of Mana conserva lo stile grafico dei precedenti episodi realizzati su Super Famicom.

Tokimeki Memorial Solid

L'imminente **Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 3** conterrà una serie di sottogiochi ed eventi speciali che comprendono addirittura un breve film di **Metal Gear Solid**. Saranno inoltre presenti due "versioni ridotte" dei *rhythm game* **Guitar Freaks** e **Beatmania** oltre ad uno sparatutto chiamato **Star Crusher**. Altri 16 sottogiochi saranno scaricabili su PocketStation. Konami intende utilizzare il PDA Sony anche per i propri nuovi *coin-op*. Come per il VMS di Sega sarà quindi possibile trasferire i salvataggi dalla versione *arcade* di un gioco a quella casalinga: il primo titolo a sfruttare quest'interfaccia sarà **Dance Dance Revolution 2nd Mix Link Version**. Potrete quindi usare nel *coin-op* i passi di danza creati con l'*Edit Mode* della versione PlayStation e in quest'ultima potrete viceversa ascoltare le musiche segrete esclusive della controparte a gettoni. Sempre rimanendo in tema di *rhythm game*, Konami ha prodotto un nuovo *data disk* per il popolarissimo **Beatmania**. Chiamato **Beatmania Append Gottamix** contiene le musiche di tutte le versioni *arcade* del gioco, comprese **Beatmania**, **2nd Mix**, **2nd Mix DX**, **3rd Mix** insieme a 20 brani inediti. E' stata inoltre inclusa una nuova modalità chiamata *DJ Battle Mode*. **Beatmania Append Gottamix** è previsto per il 27 maggio al prezzo di soli 2.800 yen.

▲ **Beatmania Append Gottamix: il nuovo add-on di Beatmania comprende tutte le musiche delle numerose versioni arcade.**

Konami ha infine annunciato una collezione dei propri classici: intitolata **Konami 80's Arcade Gallery**, la raccolta è prevista per il 15 maggio. La *compilation* contiene dieci conversioni di storici *coin-op* come **Contra**, **Yellow Camrh**, **Brain** e **Time Pilot**. Al momento non è ancora chiaro se sarà incluso anche un *data-base* relativo ai giochi.

Capcom Revolution

Capcom sta realizzando un nuovo *Evolution Disk* per il picchiaduro **Rival Schools**, a conferma del fatto che in Giappone hanno avuto più successo i personaggi del titolo Capcom che il gioco vero e proprio. Il precedente *Evolution Disk* consisteva in una miscela tra un picchiaduro, un simulatore d'appuntamenti ed uno di studente. **Rival Schools Revolution** dovrebbe mantenere le medesime caratteristiche del proprio predecessore, differenziandosi da esso principalmente per la trama di gioco. Nessuna data di uscita è stata al momento annunciata. Un altro esempio di picchiaduro nel quale la caratterizzazione dei personaggi conta più della complessità dell'impianto di gioco è **Asuka 120% Final**. Nel gioco graziose rappresentanti delle tipiche attività dei club scolastici giapponesi si affrontano utilizzando i colpi speciali più assurdi. Le innovazioni apportate in **Asuka 120% Final** comprendono un inedito sistema di *counter*, un nuovo sistema di *combo* ed un personaggio aggiuntivo.

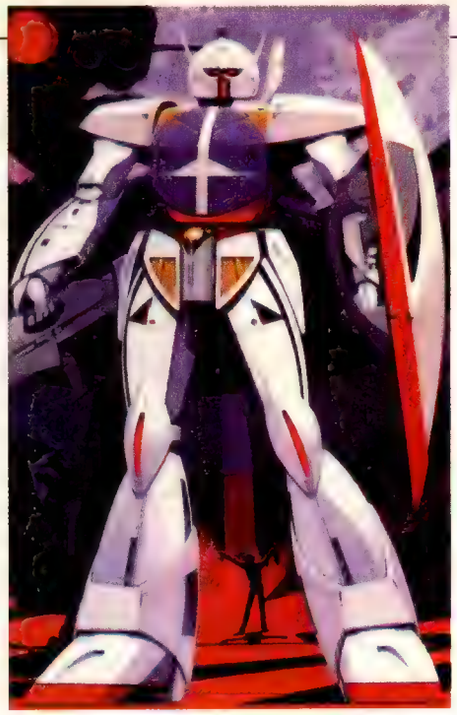
▲ **Kyokushin Karate: da Bandai un picchiaduro realistico.**

▲ **Finalmente un picchiaduro senza palle di fuoco, lottatori che volano e altre invenzioni di game designer nipponici malati.**

Family Soft prevede di distribuire il titolo a partire dal 27 maggio. Dalla Bandai è in arrivo un nuovo picchiaduro caratterizzato da una meccanica di gioco improntata sull'assoluto realismo. I protagonisti di **Kyokushin Karate** sono infatti tutte controparti digitali di veri karateka giapponesi: non aspettatevi quindi sfere di energia che fuoriescono dalle mani e palle di fuoco sputate dalla bocca... Tra le modalità disponibili nel gioco vi è uno *Story Mode* nel quale potete incrementare le caratteristiche del vostro lottatore partecipando a vari tornei. I personaggi così creati possono poi essere impiegati nel *Versus Mode*. E' inoltre possibile utilizzare PocketStation per allenare i personaggi facendoli combattere contro cinghiali ed elefanti africani (!). Bandai non ha ancora rivelato la data di commercializzazione del gioco.

Gundam Is Forever

Con i festeggiamenti del ventennale della serie del *mobile suit* bianco, era logico aspettarsi un'invasione di titoli ispirati a Gundam. Da Bandai è in arrivo **SD Gundam G Generation Zero**, il *sequel* di un gioco di strategia per PlayStation piuttosto popolare in Giappone. Tra le caratteristiche salienti annunciate dagli sviluppatori vi sono la presenza di 500 *mobile suit* differenti, 750 personaggi, 50 scenari e 30 filmati in FMV. E' stata inoltre aggiunta una percentuale di stress che altera la precisione degli attacchi e la compatibilità con Dual Shock. **SD Gundam G Generation Zero** sarà distribuito su due CD a partire da quest'estate. Sempre da Bandai è in arrivo la simulazione strategica **Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition – Zion**, conversione di uno dei titoli più venduti per Saturn lo scorso



▲ **Turn A Gundam: in vent'anni Gundam è proprio cambiato... (l'educazione di Diego maschera abilmente il pensiero dilagante nel resto della redazione di SPC... in altre parole, tanto per essere raffinati, cos'è 'sto schifo? Non sarà mica Gundam? Ndr)**

anno. La versione PlayStation sarà composta da due CD e conterrà nuovi FMV, un sistema di gioco migliorato e *mobile suit* inediti. La commercializzazione del gioco è prevista per quest'inverno. Banpresto ha fornito nuove informazioni riguardanti **Super Robot Taisen Complete Box**: il gioco consisterà in un *remake* degli episodi **2, 3** ed **EX** e non sarà una quindi conversione, come supposto inizialmente dai più. Grafica e meccanica di gioco saranno infatti aggiornate allo standard raggiunto con **Super Robot Taisen F Final** (la cui uscita per PlayStation è peraltro imminente). Come abbiamo annunciato precedentemente, le iniziative per il ventennale di Gundam comprendono anche una nuova serie animata, la cui messa in onda dovrebbe avvenire quest'estate. Intitolata **Turn A Gundam** avrà nel suo staff nientemeno che Syd Mead, il noto artista responsabile, fra l'altro, delle scenografie del film *Blade Runner*. Il suo stile non sembra adattarsi molto ad una serie animata giapponese, ma forse è solo questione di abitudine...

Rimanendo in campo di *anime*, Sony ha annunciato che la trasposizione animata televisiva del gioco di ruolo **Arc the Ladd** sarà trasmessa il 5 aprile sulla *pay-tv* giapponese WOWOW. La storia è ispirata ad entrambi i capitoli della saga. Come già avvenuto con la recente serie robotica *Brain Powered*, WOWOW trasmetterà la serie in chiaro a scopo pubblicitario.

Contemporaneamente alla serie televisiva, Sony commercializzerà per PlayStation **Arc the Ladd 3**. La trama del gioco è ambientata diversi anni dopo gli avvenimenti accaduti in **Arc the Ladd II**. La grafica è stata realizzata interamente in 3D e vanta una gran quantità di filmati in FMV. Composto da due CD, **Arc the Ladd 3** sarà distribuito a partire da quest'autunno. Tra gli altri giochi ispirati all'animazione giapponese in arrivo per PlayStation abbiamo **Slayers Royal 2** prodotto da ESP, una simulazione strategica *fantasy* dedicata alla serie omonima (trasmessa anche in Italia con l'assurdo titolo *Un Incantesimo Dischiuso tra i Petali del Tempo*). Previsto per il 27 giugno, il gioco avrà nuovi *dungeon* e scene animate in FMV rispetto alla precedente versione Saturn. A From Software spetta invece il compito di trasporre in videogioco il nuovo capolavoro animato di Katsuhiro Otomo, intitolato **Spriggan** (il fumetto è stato pubblicato in Italia anni fa su *Zero*). Il titolo consiste in un *action game* diviso in svariate missioni. Ad ogni livello completato viene data al giocatore la possibilità di modificare la proprio armatura in modo che si adatti alla missione successiva. Previsto per quest'estate, **Spriggan** supporterà Dual Shock e PocketStation.

Briefs In Japan

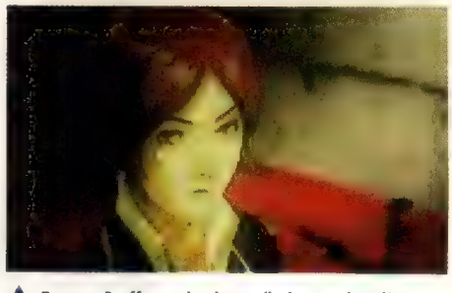
Game Arts ha finalmente annunciato l'RPG che gli utenti PlayStation attendevano da molto tempo: è stato infatti confermato **Grandia** per PlayStation. Le caratteristiche del gioco sono rimaste praticamente invariate durante il processo di conversione. Le uniche aggiunte della versione PlayStation riguardano l'inserimento di effetti di trasparenza. Composto da due CD, **Grandia** verrà distribuito in Giappone il 24 giugno. Atlus ha diffuso nuovi dettagli circa il proprio nuovo RPG **Persona 2**. Il sistema di battaglia permette di realizzare magie combinate e di variare liberamente l'angolo di visuale. I *dungeon* sono interamente poligonali e contengono locazioni fisse nelle quali si incontrano eventi speciali. E' possibile cercare di dialogare con i demoni per reclutarli nel gruppo. Tramite delle apposite carte dei Tarocchi, i demoni in possesso del giocatore possono essere combinati per creare esseri ancora più potenti. Infine, parlando con i personaggi del gioco si scoprono nuove caratteristiche delle proprie armi. L'uscita di **Persona 2** è prevista per quest'estate in Giappone. From Software sta sviluppando il *sequel* dell'avventura horror **Echo Night**. In **Echo Night: The Ruler of Sleep** il giocatore deve cercare la propria ragazza dispersa all'interno di una vecchia casa. Il gioco consiste esclusivamente in fasi di esplorazione e risoluzione di enigmi: i nemici vengono sconfitti utilizzando in modo adeguato gli oggetti che trovate all'interno della casa. La data di uscita di **Echo Night: The Ruler of Sleep** non è stata ancora annunciata. Concludiamo con **Gate Keepers**, realizzato da ESP per Kadokawa Shoten: si tratta di un RPG/*love simulation*/simulazione strategica concettualmente simile a **Sakura Taisen**.

Come nel suddetto gioco della Red, **Gate Keepers** è diviso in una fase d'avventura, dove si reclutano i personaggi e si intrattengono relazioni con le proprie ragazze, ed una di strategia a turni. La trama del gioco viene descritta con l'ausilio di numerose sequenze animate. L'uscita di **Gate Keepers** è prevista per quest'estate in Giappone.

Fighter Maker

Dopo un kit per lo sviluppo di sparatutto e di giochi di ruolo, è in arrivo da ASCII un programma per realizzare picchiaduro poligonali. **Fighter Maker** vi mette a disposizione 20 combattenti diversi, interamente personalizzabili, ad eccezione del loro aspetto. Potete scegliere tra 69 tecniche di combattimento già preparate o crearne di nuove combinando i 600 movimenti catturati per voi da ASCII. La fase di creazione delle mosse è stata semplificata in modo che risulti il più possibile immediata: al giocatore è infatti sufficiente infatti regolare le varie posizioni chiave del colpo, in quanto il programma si occuperà di realizzare le animazioni intercalatorie. Una volta preparato l'elenco delle mosse, dovete regolare i danni da esse provocati e assegnarle ai tasti del pad. E' inoltre possibile regolare l'intelligenza artificiale degli avversari, gestire le inquadrature e preparare la trama del gioco. Come normalmente avviene in questo genere di programmi, è stato incluso un gioco già pronto, utilizzabile sin dal inizio. Sebbene **Fighter Maker** non consenta certo di realizzare titoli come **Tekken 3** o **Virtua Fighter 3**, l' elevato livello di personalizzazione del gioco lo rende un prodotto veramente interessante: pensate solo alle potenzialità che può avere se utilizzato insieme al *DexDrive* e a Internet. Sarebbe possibile creare il proprio picchiaduro e distribuirlo in tutto il mondo attraverso la Rete. **Fighter Maker** sarà venduto a partire da quest'autunno. Nel frattempo chi è interessato all'acquisto è meglio che si procuri un *DexDrive* oppure molte *memory card* in quanto, con tutte le informazioni che gestisce il gioco, i salvataggi occuperanno di certo un numero spropositato di blocchi...

▲ Con Fighter Maker è addirittura possibile creare le proprie mosse speciali.



▲ Persona 2 offre un impianto di gioco molto più complesso rispetto all'episodio precedente.

▲ In Echo Night: The Ruler of Sleep i nemici vengono sconfitti risolvendo gli enigmi presenti nel gioco.

INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO: ARCADE, GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

D+ International srl Via Aquileia 35/E Bollate (MI)
Tel. 02 38199200 Fax 02 38199201 www.dplus-int.com

RICERCHIAMO AGENTI DI ZONA

Gran Turismo 2

Febbraio 1998. Sulla copertina di **SPC** troneggia una Toyota Supra, affiancata dalla scritta "**Gran Turismo** - Il gioco di corsa definitivo". Errare è umano. Il gioco di corsa definitivo arriverà solo quest'estate...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Polyphony Digital
Data d'uscita:	Estate
Genere:	Racing Game

▲ **Kazunori Yamauchi prova di persona alcuni veicoli che verranno inclusi in Gran Turismo 2: ah, questo si è lavoro....**

"Seguiranno aggiornamenti a cascata". Sull'ultimo numero di **SPC** vi avevamo avvertiti: non avremo pace finché **Gran Turismo 2** non sarà nelle nostre mani. Fortunatamente il *press tour* organizzato da Sony Computer Entertainment, in cui è stata presentata la console Sony della prossima generazione, ci ha dato la possibilità di visitare di persona gli studi di Polyphony Digital, di incontrare Kazunori Yamauchi, il principale responsabile di quel capolavoro chiamato **Gran Turismo**, e di ammirare più da vicino quello che si preannuncia come il miglior videogioco automobilistico di sempre...

Il successo ottenuto dal primo **Gran Turismo** è stato semplicemente fenomenale: il gioco di Polyphony ha superato agevolmente i 6 milioni di copie vendute in tutto il mondo in poco più di un anno, riuscendo a conquistarsi una folta schiera di ammiratori specialmente in Europa, territorio dove, caso più unico che raro nel panorama videoludico PlayStation, il titolo ha venduto maggiormente (2.33 milioni di unità fino ad oggi). Yamauchi, vice-presidente di Polyphony Digital e *producer* del gioco, sapeva di avere fra le mani un prodotto vincente, ma probabilmente non si aspettava un successo di questa portata: *"E' stato davvero eccitante per noi vedere gli scaffali dei negozi con* **GT** *letteralmente assaltati dagli utenti PlayStation e, cosa più importante, sentire che il gioco è risultato all'altezza delle loro aspettative. Siamo particolarmente soddisfatti del successo ottenuto in occidente e dallo spazio dedicato oltreoceano dai negozi a* **GT***: alcuni di noi sono rimasti talmente stupiti durante alcune delle visite all'estero da tirare fuori la macchina fotografica e immortalare i display promozionali del gioco e i numerosi televisori con la rolling demo di* **GT***. Siamo quindi molto grati con tutti coloro che hanno fatto in modo che ciò avvenisse: i produttori di automobili che hanno creduto in noi quasi ciecamente, i giornalisti, i rivenditori e soprattutto i giocatori che hanno comprato* **Gran Turismo***".*

Nonostante i consensi entusiastici di critica e pubblico, Yamauchi e soci non si sono certo adagiati sugli allori. In fondo il compito che li aspettava non era certo dei più semplici: produrre il seguito del miglior gioco di guida mai apparso su una console... *"Sappiamo che le aspettative per il seguito di* **Gran Turismo** *sono molto alte e questo ci ha stimolato nel dare il meglio di noi stessi.* **Gran Turismo 2***, come indica il nome stesso del gioco, è quindi l'evoluzione naturale del primo* **GT***. L'idea alla base del gioco è rimasta la stessa: volevamo produrre una simulazione automobilistica realistica, soprattutto per quanto riguarda la fisica delle macchine. Per raggiungere questo scopo abbiamo speso molto tempo in ricerche e sperimentazioni, che hanno portato alla creazione di un modello fisico, il quale è risultato, almeno in parte, azzeccato. Le auto si muovevano "naturalmente", a seconda dei modelli e dei settaggi adottati dall'utente: in più avevamo un rumore dei motori differente per ogni macchina, il mercato dell'usato, l'environment mapping...* **Gran Turismo 2** *seguirà la medesima strada: in altre parole il titolo rimarrà fedele alla filosofia di* **Gran Turismo***, con il giocatore che potrà provare su schermo il medesimo divertimento di guidare una vera auto su una vera strada".*

"Nello sviluppare **GT2***"* prosegue Yamauchi *"abbiamo anche tenuto presenti tutti i consigli arrivati dai giocatori americani ed europei in merito".* Sollecitato proprio da **SPC** a pronunciarsi sulle differenze nella modalità *Arcade* fra le versioni occidentali e quella giapponese del primo **GT**, e sul fatto se verrà confermato il medesimo approccio nel seguito,

▼ **L'auto-mito di una generazione di italiani: ebbene si, in GT2 finalmente potremo guidare una Delta Integrale...**

▲ **Un Maggiolone sfreccia per i saliscendi di Seattle, tipici di numerose metropoli degli USA occidentali.**

Yamauchi ha una risposta davvero sorprendente: *"Con ogni probabilità, la versione europea e quella giapponese di* **GT2** *saranno identiche nella giocabilità, mentre quella americana manterrà la connotazione arcade. Quando abbiamo iniziato a sviluppare la versione USA di* **Gran Turismo**, *il pubblico yankee ci ha richiesto espressamente un gioco più "spettacolare" e veloce, magari a discapito del realismo: ecco perché nella conversione USA le auto fanno salti inauditi e il tutto è più veloce di circa il 25%. Il pubblico europeo sembra avere invece gusti più simili ai nostri: cercheremo di adeguarci. Gli americani..."* conclude Yamauchi, lasciando in sospeso la frase e scuotendo leggermente la testa. Il parere dei *gaijin* è stato essenziale anche nella scelta dei veicoli: *"***Gran Turismo 2** *avrà circa 400 vetture, praticamente un triplo del suo predecessore. Nella scelta dei nuovi veicoli non abbiamo potuto ovviamente ignorare le case automobilistiche europee ed americane e il parco macchine comprende ora una grande quantità di vetture prodotte in occidente. L'unico rammarico che abbiamo riguarda la mancata inclusione di tre case di grande prestigio: Ferrari, Porsche e Lamborghini hanno infatti un contratto in esclusiva con una compagnia di cui non posso fare il nome, quindi abbiamo dovuto rinunciare a inserire le loro supercar nel gioco, ma siamo fiduciosi nel fatto che questa situazione possa essere risolta nel prossimo futuro".* In **Gran Turismo 3** su PlayStation 2, magari? Sapremo aspettare: il solo pensiero di guidare una F360 Modena o una Diablo

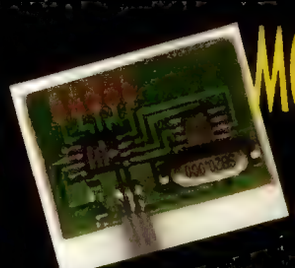
▲ È l'auto di Yamauchi: poteva mancare?

▼ La NSX fa un figurone anche con questi colori allucinanti, non trovate?

▲ Una 106 Rallye, dalla tipica livrea bianca, affronta il tracciato sterrato di Tahiti, uno dei tre già completato da Polyphony Digital.

▲ D'accordo voler inserire il maggior numero di auto possibile, ma forse Yamauchi & C. hanno esagerato: questa Skyline ha quasi 30 anni!

Dreamcast...
Nintendo...
HARD-STORE
Riparliamo playstation DISTRUTTE!!! sempre sotto le 100.000 lire!!!
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA!!! CHIAMACI!!
Playstation...

GAME ENHANCER 5
PRO ACTION REPLAY 2
RENDE LA PLAYSTATION UNIVERSALE
SENZA L'USO DEL CHIP DI MODIFICA!!!
Tutte le funzionalità delle
comuni Action Replay
Possibilità di interfacciamento
al computer con PC Comms Link

MODIFICA TURBO!!!
overclocca la tua playstation
da 66.7 Mhz a 95 Mhz!!!
Completa di istruzioni per
l'installazione FAI DA SE!

DIPONIBILE LISTINO
COMPONENTISTICA PC
A PREZZI PAZZESCHI!!!!

CHIP DI MODIFICA!!!
kit completo di chip,
istruzioni e foto a colori
per modifica "fai da te"
SOLO 11.000 con sconti qt.
ACCESSORI A PREZZI STRACCIATI!!!
Cavi Scart - Cavi Scart con uscite audio
Memory card 15,120,360 Bl - Joypad
PC Comms Link - Volanti - kit grafici...
es. MEMORY 120 BL. 27.700 IVATA!!!
E per gli interessati...
LISTINO RIVENDITORI!!!
TEL. 0471-884826
FAX 0471-883591
HARD STORE - Via Cascata, 4 - 39040 SALORNO BZ - www.hardstore.com - info@hardstore.com

▲ È la Skyline nostrana: sempre elaboratissima in tutte le sue versioni, stiamo ovviamente parlando della Volkswagen Golf.

▲ Come dismostra questa foto con la nuovissiama Nissan Skyline R34 GT-R, in Gran Turismo 2 non mancano i tracciati notturni.

▲ Non solo supercar. Questa Mini Cooper giustifica, nel caso ce ne fosse ancora bisogno, l'appellativo di "gioco di guida definitivo" attribuito a Gran Turismo 2.

in un gioco sviluppato da Yamauchi sul nuovo *hardware* Sony ci elettrizza... Tornando coi piedi per terra, e dopo aver lanciato una lunga serie di improperi verso i responsabili *marketing* di Electronic Arts (la "compagnia" che Yamauchi-san, molto correttamente, non ha voluto nominare), passiamo a dare una rapida occhiata alle vetture di **GT2**: la lista ufficiale non è ancora completa, ma sbirciando qua e là negli uffici di Polyphony e dando un'occhiata alle prime immagini rilasciate dal team nipponico possiamo già fare qualche nome... Tanto per cominciare, per la gioia di tutti gli amanti delle case nipponiche, dovrebbero essere presenti praticamente tutti i modelli che hanno trovato posto nel primo **Gran Turismo**: fra le *new cars* certe abbiamo invece la Lancia Delta Integrale (*"una delle nostre auto preferite di sempre"* ammette Yamauchi) e la Peugeot 306 Maxi, che abbiamo visto sfrecciare in una versione completa al 50% del gioco, le piccole Mini Cooper, Honda Beat, Honda Life (una specie di versione ridotta dello Hyundai Atos, che in Giappone va per la maggiore), l'orrenda Daihatsu Sirion (conosciuta in Giappone come Storia), la Citroen Saxo VTS e la Peugeot 106, nelle versioni Sport e Rallye. Salendo di categoria le cose iniziano a farsi interessanti: *bypassando* la Citroen Xsara e il folcloristico Beetle della Volkswagen, ecco la Lexus (o Toyota, a seconda dei mercati) LS 200, la Golf, nella sua attuale incarnazione (dovrebbe essere la quarta, se non andiamo errati), la Toyota Altezza (massiccia e assai diffusa nell'estremo Oriente), la mai-troppo-apprezzata Impreza e, sempre da Subaru, una vettura che conta molti appassionati fra gli amanti di auto elaborate in Giappone, la Legacy (nella versione berlina e *compact wagon*). Se poi vogliamo strafare, in **GT2** avremo la possibilità di guidare, direttamente dal Mondiale rally, la Toyota Corolla WRC, un'auto di grande successo negli States come la Mustang, la britannica TVR Griffith (e speriamo che sia presente anche la Speed 12, della stessa casa, un bolide da 7.000cc e 760cv) e, immancabili in un gioco realizzato nel Paese del Sol Levante, la Honda NSX, la Nissan 240ZG, la Silvia S15 (conosciuta in Europa come 200SX), la Nissan R390 (versione da strada del prototipo utilizzato dalla casa giappo nella 24 Ore di Le Mans), la Mitsubishi Lancer (sicuramente presenti i modelli Evo V e Evo VI) e, infine, l'auto più elaborata a Tokyo e dintorni, la Skyline (in una pletora di incarnazioni, dalla recentissima R34 GT-R alla versione originale del 1971). Per il resto delle macchine, al di là delle ovvie supposizioni (sicuramente non mancheranno Supra e Celica da Toyota, la Mazda MX-5, la Civic e la 300ZX...), buttiamo lì qualche voce di corridoio: Ford Ka e Puma, Fiat Barchetta, BMW Z3 e M3 Coupé e, anche se non ancora lanciata sul mercato, la bellissima Honda S2000. *"Con ogni probabilità la S2000 sarà la prossima auto di Yamauchi-san"* ha rivelato uno dei membri del team Polyphony *"quindi la includeremo quasi sicuramente in* **Gran Turismo 2**, *anche se al momento non è ancora in vendita, però, mi raccomando, acqua in bocca. E' top secret"*. Non c'è problema: sappiamo mantenere un segreto...

▼ La Altezza è una vettura assai diffusa in Giappone: gli accessori e i kit d'elaborazione disponibili sono numerosissimi.

▲ Una Toyota Corolla WRC sfreccia su un circuito sterrato, la sede stradale di Gran Turismo ha subito numerosi miglioramenti a livello grafico, com'è evidente anche da questa foto.

Qualcosa è stato rivelato anche a proposito dei circuiti: i percorsi disponibili saranno 20 e, come annunciato il mese scorso proprio su queste pagine, comprenderanno tracciati stradali su asfalto e tratti sterrati per le prove rally. Sebbene i fondali rispecchino fedelmente le ambientazioni reali da cui sono tratti, la morfologia delle piste è frutto unicamente delle menti di Yamauchi e soci: *"Abbiamo visitato molti paesi stranieri, prendendo foto e realizzando filmati, così da includere il maggior numero di elementi realistici nel gioco, ma ci siamo resi conto che non sempre percorsi che nella realtà risultano divertenti e piacevoli da guidare, lo sono anche in una simulazione. Così, come era successo per il primo* **Gran Turismo**, *abbiamo creato da zero dei tracciati che, a nostro giudizio, possiedono delle caratteristiche tali da coinvolgere in pieno il giocatore. Allo stesso tempo abbiamo cercato di ampliare la gamma di ambientazioni: il giocatore si troverà a correre in posti enormemente diversi fra loro come Roma, Seattle, Tahiti... ma, lo ripetiamo, tutti i percorsi sono inventati"*. Unica eccezionale a questa regola è rappresentato dal mitico circuito di Laguna Seca: il percorso californiano (famoso per la chicane in discesa denominata "cavatappi") possiede, secondo Polyphony, tutte le caratteristiche per risultare fruibile anche in un videogioco. Da qui la decisione di acquistare la licenza ufficiale del tracciato per proporlo in **GT2**.

Se avete l'impressione che **Gran Turismo** si stia lentamente "occidentalizzando"... beh, avete ragione. Sentite ancora Yamauchi: *"Fra le richieste pervenuteci dagli utenti europei e americane dopo l'uscita del primo* **GT**, *una delle più pressanti riguardava l'inclusione di danni e*

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERS. PAL
L. 249.000*

Nuovo mese, nuove offerte!

NINTENDO64

VERSIONE PAL + GAME
TELEFONARE

Sega Dreamcast + Virtua Fighter 3tb = L. 799.000

+

GIOCHI SEGA DREAMCAST

INCOMING
L. 135.000

SONIC ADVENTURES
L. 135.000

PEN PEN RACING
L. 135.000

TETRIS 4D
L. 115.000

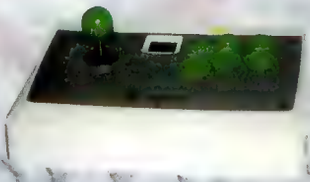
GODZILLA GENERAT.
L. 135.000

SENGOKU TURB
L. 135.000

SEGA RALLY
L. 139.000

ACCESSORI SEGA DREAMCAST

RACING CONTROLLER
L. 139.000



ARCADE STICK
L. 119.000

MEMORY CARD
L. 69.000

JOYPAD
L. 69.000

Double Shock colour
L. 39.000

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Convertitore Video da NTSC a PAL per Consolle, Video, etc.
L. 80.000

GAME BOY COLORATO L. 169.000
GAME BOY POCKET L. 109.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 4 M colorate
L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

incidenti in **GT2**. *Dopo averci pensato su, e aver ottenuto l'autorizzazione dalle case automobilistiche, abbiamo deciso che la richiesta aveva senso, quindi in* **Gran Turismo 2** *le auto porteranno i segni di incidenti e scontri vari: questi non modificheranno solo il look della macchina, ma anche la sua maneggevolezza. In ogni caso, su esplicito ordine di numerose case, non ci saranno esplosioni, ribaltamenti o incidenti ultraspettacolari, ma poco realistici. Inoltre inseriremo probabilmente un'opzione che permetterà di disattivare a piacimento i danni con i relativi effetti sulla guida della macchina".* E le patenti? *"L'idea delle patenti sembra sia piaciuta a tutti, quindi abbiamo deciso di ampliarla, portando a 60 il numero di* license tests *in* **GT2**. *Al tempo stesso qualcuno s'è lamentato dell'eccessiva difficoltà di alcune prove: stiamo quindi studiando un modo per assegnare certe patenti dopo un determinato numero di ore di gioco, anche se non si è riusciti a superare con successo le prove richieste. Vogliamo che tutti possano giocare a* **GT2***".* L'intenzione di allargare il proprio pubblico è evidente anche nel numero di periferiche supportate: **GT2** sarà compatibile con la stragrande maggioranza di volanti presenti sul mercato, con il NeGcon e, anche se in un primo momento Yamauchi e soci avevano affermato il contrario, con il JogCon.

A questo punto manca solo una data d'uscita... *"Stiamo cercando di rendere* **GT2** *praticamente perfetto e questo comporta un sacco di lavoro"* afferma Yamauchi. *"Molti aspetti del primo gioco potevano e dovevamo essere migliorati: il numero di settaggi apportabili alla macchina, l'interfaccia utente, l'intelligenza artificiale delle altre vetture... per non parlare del sonoro".* A riguardo di quest'ultimo aspetto, va evidenziato il fatto che il team Polyphony ha appena passato una settimana nel Regno Unito per testare su circuito una serie di vetture che saranno presenti in **GT2** e "catturare" il rumore emesso dai motori europei. *"E' quindi difficile stabilire una data d'uscita esatta. Penso che per giugno o luglio dovremmo comunque aver finito tutto".*

Concludiamo con una notizia che non ha ancora trovato conferma ufficiale: **Gran Turismo 2** avrà con ogni probabilità la medesima protezione anti-*modchip* sperimentata da Square con **Final Fantasy VIII**. Vi forniremo maggiori ragguagli a riguardo appena giungeranno in nostro possesso delle informazioni ufficiali.

Tuning Car Battle

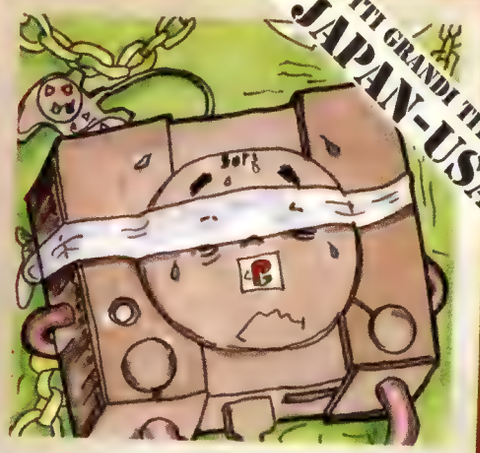
L'elaborazione delle automobili, sia per quanto riguarda il motore che la carrozzeria o gli interni, è una vera e propria religione in Giappone e sentiamo di non sbagliarci nell'affermare che un titolo come **Gran Turismo**, in fondo, non potrebbe arrivare che dal Paese del Sol Levante: capita sovente di scorgere nel traffico caotico di Tokyo, in mezzo a centinaia di taxi e ad auto piuttosto datate, vetture ultra-ribassate con scarichi dal diametro fantascientifico e *spoiler* che sembrano presi di forza un qualsiasi *manga* ad ambientazione automobilistica... Le riviste dedicate all'elaborazione delle vetture sono numerose e la dedizione di chi le realizza spesso sconfina nella follia. L'esempio più eclatante è probabilmente rappresentato dal caso di *Option - Communication Car Magazine*, una delle testate più diffuse nel Paese del *sushi*: nel tentativo di spingere al massimo una Civic elaborata al punto da raggiungere i 330 Km/h, un redattore di *Option* ha perso il controllo della vettura su un circuito ovale, mentre viaggiava a 290 Km/h, morendo nell'incidente. E se 330 Km/h su una Civic vi sembra una cifra da fantascienza, sappiate che al recente *Auto Salon Show* di Tokyo si sono viste una Skyline in grado di "pompare" 1.280cv e una Supra con oltre 1.000cv (su un'auto a trazione anteriore!).

Le ragioni di questa passione sono molte e complesse, ma sicuramente una delle cause scatenanti di questo fanatismo è il non eccessivo costo di questo hobby: l'ultimo modello di Skyline, una delle vetture preferite in Giappone da chi elabora macchine in quanto i pezzi disponibili sono molti ed economici, costa meno di 42 milioni. Considerando che il costo della vita a Tokyo e dintorni è infinitamente superiore a quello italiano e che la R34, questo il nome del modello, butta fuori, di serie, 280cv... Beh, fate un paragone con i prezzi delle vetture nostrane e piangete pure. Ovviamente Yamauchi e soci non sono immuni da questa malattia e, in occasione della visita agli studi di Polyphony, **SPC** ha avuto l'occasione di vedere i bolidi posseduti dai membri del team nipponico: così, in mezzo a un paio di Mazda MX-5 e a una Peugeot 106 Sport, ecco spiccare una Delta Integrale nera, una Honda CR-X con il motore di una Integra Type-R (ovviamente elaborato) e, manco a dirlo, il bolide personale di Yamauchi-san, una Mitsubishi Lancer Evo V preparata da rally, con, udite udite, le decalcomanie originali utilizzate da Tommy Makinen nel rally d'Australia di quest'anno. Se tutto questo non fosse sufficiente a convincervi del fanatismo di Polyphony (e degli automobilisti giappo in particolare), vi lasciamo riflettere su una voce che circolava proprio durante la visita al garage degli autori di **Gran Turismo**: visto il loro stile di guida "aggressivo" (solo Yamauchi ha distrutto numerose vetture nella sua carriera, ultima delle quali una Subaru Impreza WRX), i membri del team Polyphony non possono toccare le proprie macchine finché non avranno finito di sviluppare **GT2**. Niente incidenti, niente ritardi nell'uscita del gioco, senza dubbio il più atteso dagli utenti PlayStation di mezzo mondo.

▲ Yamauchi a fianco della sua Mitsubishi Lancer Evo V. Mostruosa.

▲ Come infilare un motore di una Integra Type-R all'interno di una CRX e farla sembrare la cosa più naturale del mondo...

▼ I membri di Polyphony sono "leggermente" malati di automobilismo: gli uffici sono pieni di modellini Tamyia e Burago (bellissimo quello storico della A112 Abarth!), riviste, poster di ogni foggia e dimensione, il tutto con un unico tema: le quattroruote.



SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

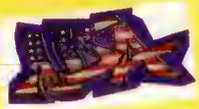
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

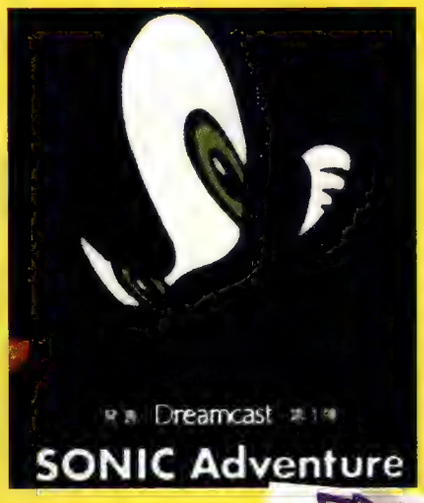
PlayStation

Dreamcast.

GAME BOY

NINTENDO64





Alca Style

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

JAPAN

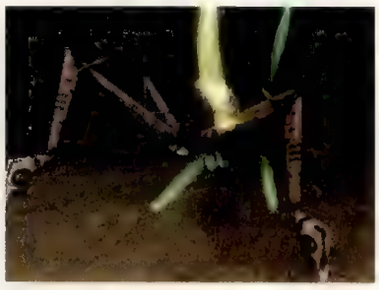
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

Omega Boost

Yamauchi-san, lanciami i componenti...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Polyphony Digital
Data d'uscita:	TBA
Genere:	Sparatutto



▲ **Maledizione, questi insetti diventano sempre più coriacei...**

Durante la presentazione di **Gran Turismo 2**, Yamauchi è stato molto chiaro sull'argomento: *"Polyphony Digital non è solo* **Gran Turismo***: nel futuro intendiamo diversificare l'offerta e produrre una serie di titoli che avranno la stessa qualità del nostro gioco di guida"*. L'impresa non sarà certamente delle più facili, ma a giudicare dal primo gioco post-**GT** in via di sviluppo, le premesse per un successo anche in altri generi videoludici ci sono tutte...

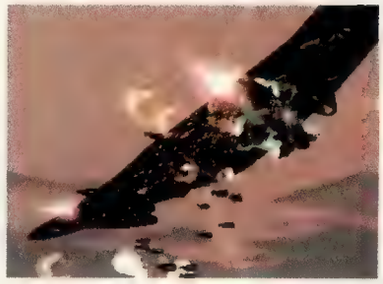
Omega Boost è essenzialmente uno sparatutto tridimensionale che potrebbe essere definito, dopo una rapida occhiata, come un riuscito incrocio fra **Panzer Dragoon**, **Space Harrier** e **Digital Mission Macross VF-X**. Ai comandi di un *mech*, che sembra tratto di peso da un qualsiasi OAV d'ispirazione robotica, il giocatore deve blastare ogni entità gli si pari avanti, sia essa una semplice navicella con una stupida mitragliatrice che un mostro iper-vitaminizzato in grado di sparare razzi, laser, fiammate e missili a ricerca calorica. Contemporaneamente. Il bello è che una volta compiuto il repulisti intergalattico, il novello Char Aznable avrà la possibilità di ammirare le proprie gesta in uno spettacolare replay: non dimentichiamoci, in fondo, che stiamo parlando della stessa casa che ci ha regalato **Gran Turismo**... Proprio durante i replay è assai evidente la cura posta dai grafici di Polyphony nella realizzazione di **Omega Boost**: gli effetti di luce sono molti e spettacolari, i *mech* schizzano da una parte all'altra dello schermo con estrema naturalezza e le esplosioni sono così numerose e ben fatte che vi sembrerà di guardare un qualsiasi film con Bruce Willis come protagonista. A proposito dei *mech*, va sottolineato il fatto che tanta beltà non è affatto casuale: alcuni dei *designer* che stanno lavorando a questo gioco provengono da Bandai, dove hanno realizzato **Digital Mission Macross VF-X 1** e **2**, e una parte dei grafici è stata impiegata nella produzione dei lungometraggi di *Macross*.

▼ **In certi frangenti la sensazione che si prova, giocando a Omega Boost, è proprio quella di essere piazzati davanti al TV a vedere un qualsiasi film di Macross.**

Nessuna data d'uscita è stata finora avanzata per il gioco, ma, anche giudicando dalla spettacolare introduzione (che, stranamente, miscela sequenze filmate con attori in carne e ossa ad animazioni in computer grafica), praticamente completa, il lancio di **Omega Boost** potrebbe avvenire persino prima di quello di **Gran Turismo 2**, previsto per quest'estate. Non resta che incrociare le dita e sperare, visto anche che il genere degli sparatutto è uno dei più bistrattati su PlayStation, e solo un paio di case (SquareSoft e Irem, tanto per non fare nomi) hanno saputo produrre titoli di qualità elevata per la console Sony...

▲ **Peccato che i mech non siano elaborabili come le vetture di Gran Turismo. Tre sole armi? Hmmm, speriamo bene...**

Da un titolo del genere, sarebbe lecito aspettarsi una lista di armi difficilmente contenibile in una pagina di *preview*: invece, non solo non è possibile sostituire una qualsiasi parte del *mech* con un'altra tecnologicamente più avanzata, ma l'arsenale di **Omega Boost** è composto da tre sole unità. Visto che il giocatore avrà la possibilità di muoversi a 360°, infatti, i programmatori di Polyphony hanno preferito non complicare eccessivamente i comandi e hanno limitato la scelta delle armi a un cannone vulcan, missili *homing* e un attacco speciale che, fortunatamente, dovrebbe cambiare nel corso del gioco.



8 circuiti, 45 macchine, prestazioni stravolgenti.

Ridge Racer Type 4.
Assolutamente sconsigliato ai deboli di stomaco.

Solo per PlayStation.

RIDGE RACER TYPE 4

namco

A più di 360 km/h non è facile dominare il proprio stomaco. In curva, dentro interminabili gallerie, con il rombo di chi ti insegue che ti pulsa nelle orecchie. Se accetti la sfida, non

ti rimane che salire su uno dei tanti bolidi che solo una mente diabolica poteva immaginare.
Ma ricorda, una volta partito, non potrai fermarti se ti senti male.

PlayStation

Jogcon (superscript: TM) & (c) 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

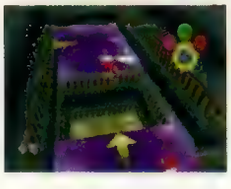
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Ridge Racer Type 4 & © 1998 NAMCO LTD.,All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

Ape Escape

I *platform* 3D disponibili per Nintendo 64 sono sempre stati ampiamente invidiati da una larga fetta di utenti PlayStation, ammettiamolo. Ora se n'è accorta anche Sony...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	15 giugno
Genere:	Platform 3D

Una delle sorprese più piacevoli durante il recente *press tour* organizzato da SCE a Tokyo (a cui si riferiscono numerose delle anteprime che trovate questo mese su **SPC**) è stata sicuramente questo **Ape Escape**. Presentato per la prima volta alla stampa proprio il 3 marzo, il *platform* 3D è stato indubbiamente realizzato con l'intenzione di proporre al pubblico PlayStation un gioco... "alla Nintendo". Il bello è che, a differenza di quanto accaduto in passato con titoli come **Project SDR** (palesemente scopiazzato da **Super Mario Kart**), i programmatori di **Ape Escape** non fanno niente per nascondere la fonte delle proprie ispirazioni, anzi... Sentite Susumu Takatsuka, *producer* del gioco: *"Lo sviluppo di Ape Escape è iniziato un paio di anni fa: tutti avevamo giocato per un periodo di tempo enorme a Mario 64 e l'intenzione era quella di proporre un gioco per PlayStation che offrisse lo stesso genere di divertimento . Non uguale a Mario o a Banjo & Kazooie, è chiaro, ma con lo stesso feeling"*. Un applauso per la sincerità.



▼ **Spike alle prese con alcune scimmie, "armato" solo di un misero retino. Ripetiamo: un bel Hummer e per cena avremmo avuto frittella di primate...**

La caratteristica principale di **Ape Escape** risiede principalmente nel sistema di controllo: il titolo sarà infatti fruibile esclusivamente da chi possiede un pad analogico. Con lo *stick* destro, infatti, il giocatore controllerà il protagonista, **Mario**-*style*, mentre con quello sinistro azionerà i vari *gadget* e gli oggetti raccolti durante il corso dell'avventura. Avventura che, in perfetto stile demenziale giapponese, vede la Terra sotto la minaccia di un gruppo di scimmie ribelli: i primati sono infatti intenzionati a cambiare la storia del mondo, al fine di avere il controllo sugli umani, o meglio ancora, di far sì che la nostra razza non possa mai prendere vita. Per raggiungere tale scopo gli animali irrompono nel laboratorio del Professore (*don't ask*, si chiama semplicemente Professore), uno scienziato geniale che sta mettendo a punto una macchina del tempo, e ne prendono possesso (del laboratorio, non del Professore, maliziosi). Il loro scopo è ovvio: tornare indietro nel tempo e modificare il corso della storia. Ed è qui che, più scontato di un mal di pancia dopo una cena tipicamente giapponese, entra in scena il protagonista, anzi i protagonisti: il giocatore potrà infatti scegliere se impersonare Spike o Buzz. La sostanza non cambia: i due pischelli, molto amici del Professore, devono catturare tutte le scimmie sparse per i livelli se vogliono avere qualche speranza di salvare il pianeta...

La soluzione più ovvia sarebbe senz'altro quella di cartellare le scimmie e buttarle in qualche pozzo senza fondo oppure armarsi di fucile a pompa e fare fuori i primati uno per uno. Meglio ancora sarebbe infilarsi in un Hummer e sterminare le pulciose in men che non si dica. Ovviamente, essendo un videogioco (e in più ispirato ai titoli Nintendo, i più *politically correct* della storia), Spike e Buzz potranno catturare le scimmie utilizzando esclusivamente i gadget ideati dal loro amico scienziato: alcuni sono abbastanza semplici, come nel caso di una rete per le farfalle versione XXL (che, lo ricordiamo, va controllata con lo *stick* sinistro; il gesto da fare è proprio quello di una rotazione completa dello *stick*, come se steste acchiappando una farfalla), ma nei livelli più avanzati la fantasia dei programmatori è davvero esplosa. Tanto per fare un esempio, fra le "armi" a disposizione di Spike e Buzz ci sono delle automobiline radiocomandate che, ovviamente, vanno controllate mentre vi muovete inseguendo le scimmie (e qui i giocatori con meno coordinazione, *aka* quelli senza gli occhi a mandorla, potrebbero avere qualche problemino: Takatsuka-san nega la difficoltà del sistema di controllo, ma secondo il nostro modesto parere non è facile compiere due azioni completamente diverse con ciascuno *stick*), un carro armato classico, un radar cattura-scimmie... ce n'è per tutti i gusti.

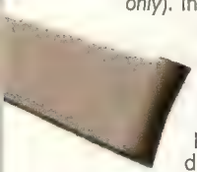
Per portare a termine un livello, è necessario catturare un numero minimo di scimmie: inutile dire che "grabbando" una quantità superiore di primati, si avranno a disposizione bonus di ogni tipo.

I 17 livelli che compongono il gioco sono particolarmente vari come ambientazione: si passerà così in men che non si dica dalla giungla da un livello subacqueo (dove bisognerà utilizzare una particolare rete a prova di H2O), da un parco divertimenti allo stomaco di una creatura gigantesca (devono aver giocato anche col PC Engine, allora, oltre che con Nintendo 64...). I nemici si adatteranno

▲ **La sirena in testa alla scimmia funziona da semaforo: il colore (verde, giallo o rosso) indica infatti il grado di "acchiappabilità" dell'animale.**

ad ogni ambientazione/era temporale: così, nel livello dell'era glaciale, i primati indosseranno dei confortevoli giubbotti in grado di proteggerli dal freddo, mentre in quello futuristico avranno a disposizione delle tute spaziali. Inevitabile.

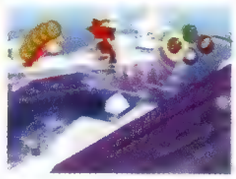
Una piacevole aggiunta ai diciassette mondi di cui sopra è costituita dalla presenza di tre sottogiochi (oltre che dalla solita pletora di livelli segreti). I programmatori non hanno ancora deciso niente di definitivo in merito, ma nelle loro intenzioni i sottogiochi saranno fruibili da due giocatori contemporaneamente (a differenza del resto di **Ape Escape**, *1 player only*). In uno di questi, due scimmie saliranno sul ring per affrontarsi in un gustoso match di pugilato, mentre in un altro i giocatori dovranno portare a termine una gara di slalom con sci o *snowboard*.



Nella creazione di un concept così bislacco sicuramente deve aver giocato un ruolo di primo piano la differente "estrazione" di ciascun membro del team che sta lavorando al gioco. Il già nominato *producer* Takatsuka proviene da Sega, dove aveva contribuito al *design* di **Virtua Fighter 1** e **2**, e **Fighting Vipers**, mentre Kenji Kaido e Katsuyuki Kanetaka, due dei "capoccia" del team, sono ex-dipendenti rispettivamente di Taito (Kaido ha infatti collaborato alla realizzazione di titoli storici come **Night Striker** e **Cameltry**) e Capcom (Kanetaka ha invece prestato la propria opera nella realizzazione di capolavori della casa di Osaka come **Street Fighter Zero 2** - *coin-op*, versioni PlayStation e Saturn, **Super Puzzle Fighter 2X** - versioni PlayStation e Saturn - e **Vampire Savior** - *coin-op*). Se a questo aggiungiamo che il responsabile dei grafici, Takamitsu Iijima, ha al proprio attivo tutto l'*artwork* promozionale di **Wild Arms** e Kazuo Kato, il programmatore capo, ha realizzato **Doraemon** (Epoch) per PlayStation, ecco che il calderone è completo. Non stupitevi quindi nel vedere un *platform* dove protagoniste sono alcune scimmie con delle sirene in testa...

Tecnicamente **Ape Escape** sembra davvero valido: nonostante il *look* della grafica sia comunque fumettoso, le animazioni di Spike e Buzz e dei primati sono notevoli (mitica la sequenza con le scimmie che fanno *tai chi* sulla Grande Muraglia cinese), gli effetti di luce si sprecano e, probabilmente anche a causa del fatto che non ci sono mai troppi personaggi su schermo contemporaneamente, l'*engine* sembra lavorare senza problemi. Le uniche perplessità, come già detto, riguardano il particolare sistema di controllo: trovare il giusto sincronismo con i due *stick* non è facile e ci vorrà qualche partita per guidare al meglio Spike e Buzz. Inoltre, ovviamente, dal gioco sono tagliati fuori tutti i possessori di un pad digitale... Peccato.

Chiudiamo con l'annuncio della compatibilità PocketStation: non è ancora chiaro come **Ape Escape** utilizzi il PDA Sony, ma i programmatori si sono detti entusiasti della mini-periferica (come tutti i giocatori giappo: PocketStation era stra-esaurito in quel di Tokyo a inizio marzo) e hanno promesso qualche sottogioco che la supporti. Un titolo da tenere d'occhio se, visti i prezzi attuali, ultimamente avete fatto più di un pensierino alla console della grande "N"...



▲ Ecco il team di SCE responsabile di Ape Escape in, ehm, tutto il suo splendore. Notate il tizio nel mezzo del gruppo che, con una dedizione al lavoro tipicamente nipponica, non ha esitato a vestirsi da scimmia con tanto di sirena (accesa) in testa, coprendosi in tal modo di ridicolo per il resto dei suoi giorni.

▲ Il nostro eroe è costretto ad avventurarsi anche sott'acqua per catturare alcuni animali: ma se il Professore è veramente un genio, non potrebbe inventare in men che non si dica una macchina acchiappa-scimmie?

GRIPHOLANDIA

▪Nocera Inferiore Via Citarella 9 bis ▪Salerno Via Marino Paglia 27/A

TEL. 089/254970

OFFERTE PSX		GIOCHI PSX	
Wreckin' crew	L. 55.000	Fifa 99	L. 89.000
One	L. 55.000	Knock out king	L. 89.000
Deathtrap Dungeon	L. 55.000	Test Driver 5	L. 89.000
Ray Tracers	L. 55.000	Test Driver 4x4	L. 89.000
Ray Stoem	L. 55.000	S. Francisco Rush	L. 89.000
Legacy of Kain	L. 55.000	Spawn	L. 79.000
Pax Corpus	L. 55.000	Smalles Soldiers	L. 89.000
Heaven's Gate	L. 55.000	Duke Nukem Time to Kill	L. 89.000
Total NBA 98	L. 55.000	Future Cop	L. 89.000
Twisted Metal 2	L. 55.000	Formula 1'98	L. 89.000
Ball Blazer	L. 55.000		
Xeviouse 3D G+	L. 55.000		
G-Police	L. 55.000		
Nascar 98	L. 55.000		
Forsaken	L. 55.000		
NBA Pro 98	L. 55.000		
Spider	L. 55.000		
Frogger	L. 55.000		
Castlevania	L. 55.000		
Premier Manager 98	L. 55.000		

ED ALTRE FANTASTICHE OFFERTE!!

LISTINO RIVENDITORI

PlayStation Dreamcast NINTENDO64

ACQUISTIAMO, VENDIAMO
E PERMUTIAMO USATO PER PLAYSTATION.
Telefonare per valutazioni e titoli disponibili

Ace Combat 3: Electrosphere

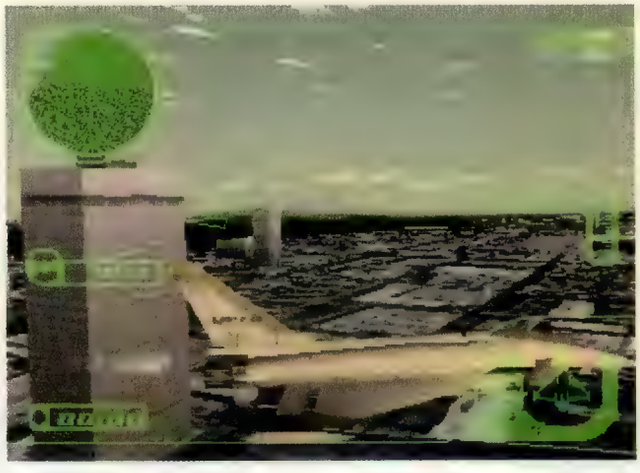
Namco ha da tempo abbandonato, a quanto pare inesorabilmente, il titolo di "regina dei giochi di guida": riuscirà la casa nipponica a conservare con **Ace Combat 3** la propria leadership nel campo delle simulazioni aeree?

Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	TBA
Genere:	Sparatutto aereo

▲ **Questa è una delle prime missioni di Ace Combat 3: il livello è ambientato nei pressi di una moderna metropoli, con numerosi grattacieli a intralciare il giocatore nei combattimenti.**

Se fino a un paio di anni fa è indubbio che Namco fosse l'etichetta numero uno nella produzione di titoli PlayStation, con altrettanta certezza duole constatare come la casa capitanata da Masaya Nakamura abbia perso parte del proprio splendore negli ultimi mesi. Sia chiaro, il valore assoluto di Namco, in un panorama videoludico che vede una marea di titoli ingiocabili e/o realizzati pedestremente, non è certo in questione e in alcuni settori, per esempio per quanto riguarda la realizzazione di filmati in CG, l'etichetta con sede a Yokohama ha davvero pochi rivali. Ma è indubbio che alcuni titoli abbiano lasciato leggermente perplessi i fan di Namco e non ci stupiremmo di vedere qualche cambiamento radicale nella *line-up* dei prossimi anni (per esempio, per quanto tempo potrà ancora andare avanti la saga di **Ridge Racer** in un mercato che cerca sempre più il realismo e la "simulazione perfetta"?). Comunque sia, il presente di Namco si chiama **Ace Combat 3: Electrosphere**: la casa nipponica punta moltissimo sul terzo episodio della saga, consapevole anche del fatto di avere davvero pochi rivali all'interno del panorama ludico PlayStation.

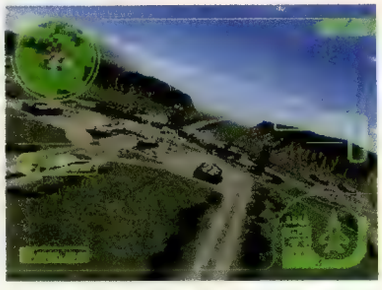
▼ **Una foto che mostra il sistema d'inquadrature disponibile giocando col Dual Shock: in questo modo è anche possibile sfruttare la croce digitale per ottenere al volo (è proprio il caso di dirlo) una visuale ruotata di 90°.**



A differenza dei suoi predecessori, **Ace Combat 3** non è ambientato in un'unica nazione, bensì in un "nuovo mondo" ovvero in un ipotetico futuro in cui società, cultura e sviluppo del genere umano si sono evolute secondo quanto viene oggi descritto molto semplicemente come New World Order: le multinazionali controllano tutto e il potere è accentrato nelle mani di pochissime persone che, in maniera più o meno diretta, riescono a guidare lo sviluppo del pianeta a proprio piacimento. In **Electrosphere** sono due le *corporation* che detengono tutto il potere: la General Resource Ltd, che ha i maggiori investimenti nell'industria militare, e la Neucom Inc., potentissima nel campo dell'informazione e delle telecomunicazioni. La tensione fra le due compagnie è sempre stata altissima e si iniziano a vedere i primi segni di un possibile conflitto, conflitto che, inutile dirlo, vedrebbe ingenti perdite di vite umane, se non la distruzione totale del pianeta Terra.

Il giocatore veste i panni di un pilota della *UPEO* (*Universal Peace Enforcement Organization*), un'organizzazione sotto il controllo delle Neo-Nazioni Unite, delegata al mantenimento della pace nel mondo.

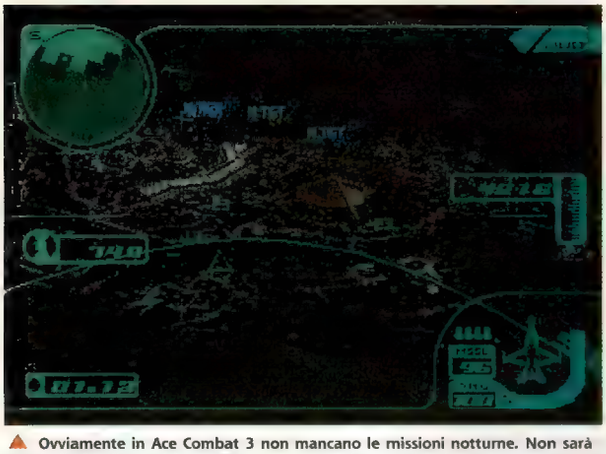
Con l'aiuto dei compagni Rena, Erich e Fiona (rispettivamente giapponese, scandinavo e tedesca... c'è da chiedersi in quale lingua si parlino, vista l'avversione degli abitanti del Paese del Sol Levante per l'inglese), il coraggioso pilota che, inutile dirlo, sarete voi a controllare, avrà il compito di sedare il conflitto sul nascere. Non solo. Con il proseguire delle missioni, appariranno sempre più chiari i difetti della politica attendistica di *UPEO*: il giocatore si troverà così a dubitare persino della propria organizzazione, soprattutto dopo un colloquio con Abyssal Dision, un pilota in forze alla General Resources che farà delle importanti rivelazioni... La struttura di **Ace Combat 3: Electrosphere** è a missioni e le decisioni del giocatore influenzano la sequenza delle stesse: tanto per fare un esempio, seguite ciecamente Dision e la



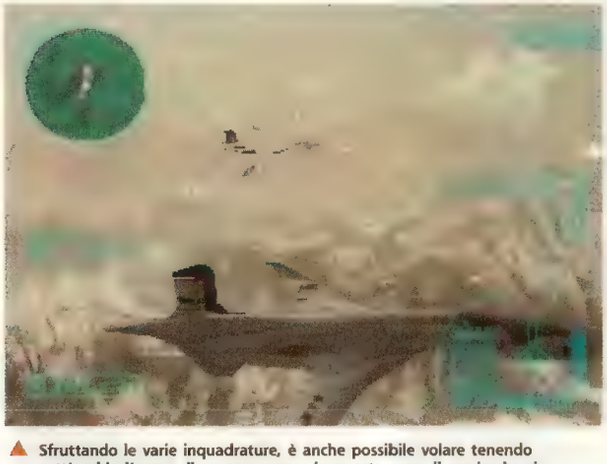
▲ **In questo livello vi troverete a sorvolare una base nemica situata all'interno di un'isola sperduta.**

storia si dipanerà in un certo modo, diffidate di lui e la piega della trama sarà completamente diversa.

L'ambientazione futuristica ha permesso ai *designer* Namco di dare libero sfogo alla propria fantasia e di affiancare a modelli di aerei esistenti realmente, alcuni mezzi inventati, dal look estremamente avveniristico. Sebbene questa decisione abbia dato vita a pregevoli esercizi stilistici, i fan del realismo esasperato potrebbero storcere la bocca, proprio com'è successo in passato con le auto di **Ridge Racer**. Takuya Iwasaki, *game designer* di **Ace Combat 3: Electrosphere** cerca di tranquillizzare gli amanti delle simulazioni PC-style: *"Gli aerei da noi creati non sono stati disegnati dal nulla: per la loro realizzazione abbiamo tenuto conto delle leggi fisiche e della direzione che sta prendendo l'industria produttrice di aeromobili negli ultimi anni"*. Takuya non è proprio un pivellino: in passato ha lavorato ai precedenti episodi della serie, nonché a **Ridge Racer Revolution** e **Klonoa**. Speriamo in bene. *"Sempre per cercare di garantire il maggior realismo possibile"* prosegue Iwasaki-san *"abbiamo lavorato molto sul sistema di controllo. Electrosphere è compatibile con tutti i pad digitali e analogici, NeGcon compreso, ma è solo con il Dual Shock che si può sfruttare al 100% il gioco. Quando abbiamo realizzato Ace Combat 2, abbiamo fatto in modo che fosse compatibile con il pad analogico: il nostro titolo è stato in effetti uno dei primissimi a sfruttarlo. Tuttavia c'erano delle funzioni del pad che non abbiamo utilizzato. Con Ace Combat 3 abbiamo posto rimedio a queste mancanze. Il gioco sfrutterà il Dual Shock da cima a fondo: con lo* stick *sinistro si controllerà il caccia, mentre con quello destro si sposterà l'inquadratura in tempo reale. Certo, all'inizio ci vorrà un po' di pratica per gestire il tutto in maniera ottimale, ma dopo qualche partita potrete controllare la visuale a vostro piacimento e assai velocemente. In fondo è semplice: spostando leggermente lo* stick *in una direzione, l'inquadratura si sposta in quella direzione, mentre premendolo più a fondo la visuale zoomerà progressivamente"*. Sì, ma mettiamo il caso che l'inquadratura da noi scelta sia troppo ravvicinata: com'è possibile allargare il campo visivo? *"Semplicemente tirando un po' indietro lo stick"* risponde serafico Iwasaki. E in tal caso come possiamo guardarci le spalle? *"Eheheh..."* ridacchia Iwasaki compiaciuto *"Facile, utilizzando il tasto R3. Sfruttando il pulsante R3, la visuale si sposta automaticamente dietro il nostro pilota. Quindi, combinando i movimenti dello* stick *destro con il tasto R3 è possibile guardare in tutte le direzioni, a 360°"*. Ma non finisce qui, perché oltre al tasto R3, come ben saprete, c'è anche



▲ Ovviamente in Ace Combat 3 non mancano le missioni notturne. Non sarà facile localizzare i bersagli in mezzo a quel mare di lucine colorate...



▲ Sfruttando le varie inquadrature, è anche possibile volare tenendo sott'occhio l'aereo di un compagno: in questo caso, il caccia che ci affianca è quello di Eric.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.309.000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.379.000

ACE COMBAT 3 TEL.
AIRGUITES TEL.
ALL S.ROBOT WAR TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.95.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BOMBERMAN 4 TEL.
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.99.000
CAPCOM GENER. II TEL.
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CYBER ORG TEL
DENSHA DE GO 2 TEL.
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
GUILTY GEAR TEL
GUNDAMPERFECT1YEAL.89.900
LAST BLADE SNK TEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL.-
KENSAI SACRED FIST TEL
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
YUNA FINAL EDITION L.119.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS 2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.99.000
RALLY DE AFRICA L.99.000
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.900
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.900
SD GUNDAM G ZERO TEL.
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRYKER 1945 II TEL
TEKKEN 3 L.75.000
TOBAL 2 L.119.000
TRICKYS SLIDER CAPCOM TEL
WILD 9 L.89.000
WINNING ELEVEN FINAL V. TEL

CHRASH BANDICOOT L.69.000
CHRASH BANDICOOT 2 L.69.000
CHRASH BANDICOOT 3 L.99.000
CAPCOM GEN.3 L.119.000
CLOCKTOWER 2 TEL
DEEP FREEZE TEL
DRIVER TEL
FIFA 99 L.89.900
FIFA 98 L.39.000
FISHERMAN BAIT TEL
FREESTYLE BOARDING 99
GRAN TURISMO L.89.000
HARD AGE TEL
INT. S.STARSOCCER 98L.89
INT. S.STAR SOCCER L.29.0
LOADED L.35.000
MOB. SUITE GUNDAM CHARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
ODDWORLD 1 L.45.000
ODDWORLD 2 L.89.000
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
GUYFARD TEL
MOTO RACER 2 L.89.000
MOMOTARO STORY TEL
NEWMAN HAAS RACING L.SHD
NEW CENTURY ROBOT
POPULOUS TEL
RAY TRACER L.39.000
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
ROAD RUSH 3D L.69.000
S.ROBOT WAR F TEL
SOUL RIVER TEL
STAR OCEAN 2 TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TEST DRIVE 4 L.59.000
TEKKEN 2 L.39.900
TALES OF DESTINY USA
TOCATOURING CAR 2 L.89.
TOKYOHYGLBATTLEL.29.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L64
TOTAL NBA 97 L.39.000
WORLDCUPFRANCE98 L.35000

VIDEO CDJAP:
CITY HUNTER1 4 FILM L.79000
CITY HUNTER2 4 FILM L.79000
EVANGELION (13FILM)L.37
GUNDAM CHAR'S C. L.37.0
GUNDAM WING L.37.000
LAMU L.35.000

CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY L.29.000

SUPER ACTION REPLY:
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL.
L.59.000

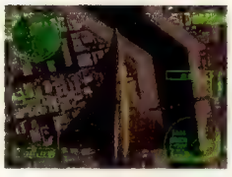
GIOCHI PAL USATI
I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.
MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.7.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 99 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO98L.39.000
GIOCHI PAL ANNO99L.45.000

ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.15.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.38.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.45.000
PISTOLA CON RINCULO L.45.000
VOLANTE+PED. L.129.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000
VIDEO CD CARD L.139.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

il fratello L3... "Ace Combat è sempre stato un gioco in cui i combattimenti aerei sono numerosissimi, quindi abbiamo pensato di dare al tasto L3 una funzione che aiutasse ad abbattere i bersagli nemici. Utilizzandolo, l'inquadratura si sposta direttamente sull'aeroplano nemico più vicino, in modo tale che sia più facile per il giocatore raggiungerlo senza perderlo mai di vista. Questa funzione è utile anche in caso di difesa, visto che, se venite inquadrati, potete vedere in un attimo la posizione del jet che vi tiene sotto mira e levarvelo dalla coda nel minor tempo possibile. Tutto chiaro?". Er, passiamo oltre...



Tecnicamente, **Ace Combat 3** è un titolo che merita rispetto: sebbene in alcune missioni il fogging sia presente a livelli assurdi e in altre il pop-up crei qualche piccolo disturbo a livello visivo, in generale il livello di dettaglio di aerei e paesaggio è ottimo. Inoltre, per le fasi di briefing e gli intermezzi fra una missione e l'altra, i grafici hanno preferito optare per uno stile grafico tipicamente anime: questo crea un notevole contrasto con le fasi di combattimento, improntate alla ricerca del realismo, e sebbene sulle prime questa scelta possa sembrare incoerente con lo spirito del gioco, dopo aver esaminato lo storyboard è indubbio che i programmatori della casa di Yokohama abbiano preso la decisione giusta.

Le simulazioni aeree sono uno dei generi videoludici dove si nota maggiormente la differenza fra PC e console: la mancanza di una tastiera su PlayStation, le differenze fra il pubblico di utenti "pcisti" e "consolari" e l'abisso che intercorre fra le prestazioni dell'hardware Sony e quelle di un PII o PIII con scheda acceleratrice hanno fatto sì che ben poche case scegliessero in passato di cimentarsi con un titolo del genere. Namco non solo l'ha fatto, ma, consapevole dei propri limiti e di quelli della macchina per cui ha sviluppato i vari **Ace Combat**, ha realizzato due titoli in grado di soddisfare gli amanti dei combattimenti aerei non troppo complessi. La chiusura è scontata: a questo punto, non c'è due senza tre...

▲ **Fra gli effetti fisici simulati da Ace Combat 3 c'è anche quello chiamato "Vapor": si tratta essenzialmente di una nuvola generata da un aereo con un rapido movimento circolare o con uno spostamento ad altitudini elevate.**

Also from Namco...

In questo momento **Ace Combat 3** è sicuramente il titolo di punta della casa di Yokohama, ma Namco sta portando avanti al contempo altri progetti. Oltre alle imminenti versioni PAL di **Ridge Racer Type 4** (finalmente con supporto del pad analogico, a differenza dell'originale giapponese recensito su **SPC** #55, voto 88%) e di **Smash Court 2** (sempre **SPC** #55, voto 87%; la versione europea è stata ribattezzata **Anna Kournikova's Smash Court Tennis**, in onore della tennista russa che farà da testimonial al gioco), sono senz'altro meritevoli di attenzione **Dragon Valor** e **Star Ixiom**. Di entrambi i titoli abbiamo parlato più volte nei mesi passati, ma una rinfrescata non fa mai male... **Dragon Valor** (a cui si riferiscono le foto in questo box) è un action RPG basato su **DragonBuster**, un vecchio titolo Namco. Scopo del gioco è quello di esplorare numerosi mondi, risolvere una serie di enigmi, e soprattutto, far fuori tutti i draghi che s'incontreranno lungo il cammino. Interessante l'heredity system utilizzato, grazie al quale lo scenario dell'avventura potrà mutare a seconda di quale ragazza decidiate di salvare dalle grinfie del drago e quindi di sposare. Una data d'uscita ufficiale non è stata ancora comunicata, ma non dovrebbe mancare molto al completamento di **Dragon Valor**: bellissima l'intro in CG, che dimostra ancora una volta l'abilità di Namco in questo campo. **Star Ixiom** è invece uno sparatutto spaziale ispirato all'obsoleto **Star Luster**. La peculiarità del titolo in questione è rappresentata dalla presenza di due modalità di gioco, Map Mode e Combat Mode, grazie alle quali è possibile pianificare in anticipo gli attacchi da portare alle formazioni nemiche, indi abbandonare ogni forma di strategia e blastare le astronavi avversarie con violenza massima. Anche in questo caso, purtroppo, Namco non ha fornito alcuna data d'uscita ufficiale.

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Soul Reaver	TELEFONARE
Legacy of Kain 2	TELEFONARE
Parassite Eve	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 115.000
Fisherman's Bait	L. 115.000
G Police 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Trap Gunner	L. 99.000
Quake 2	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Monkey Hero	L. 99.000
Silent Hill	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Breath of Fire 3	L. 99.000
NBA Live '99	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Iss Pro '98	L. 89.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Tomb Rider 3	L. 89.000
Tekken 3 (EUR)	L. 89.000
Colin Mcrae Rally	L. 89.000
Batman & Robin	L. 75.000
Motorhead	L. 75.000
Bomba '98	L. 75.000
Fifa World Cup '98	L. 75.000
Deathtrap Dungeon	L. 75.000
V-Ball	L. 75.000

OFFERTISSIME

Nuclear Strike	L. 50.000
Rascal	L. 50.000
Diablo	L. 50.000
Unholy War	L. 50.000
Snow Break	L. 50.000
Bushido Blade	L. 50.000
Forsaken	L. 50.000
Grantour Racing '98	L. 50.000
Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
South Park	L. 159.000
V - Rally	L. 159.000
Zelda	L. 159.000
Turok 2	L. 159.000
Castelvania 64	L. 159.000
Star Wars 2	L. 159.000
Wipeout 64	L. 159.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	L. 99.000
Battle Gare GGA	L. 99.000
Capcom generation 3	L. 99.000
Burning Ranger	L. 99.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Athena	L. 149.000
Macross VF-X2	L. 149.000
Ace Combat 3	L. 149.000
King of Fighters 98	L. 149.000
Ciber Org	L. 149.000
Chocobo Racing	L. 149.000
Last Blade	L. 149.000
Bloody Roar 2	L. 149.000
Ehrgei 2	L. 139.000
Winning Eleven 98-99	L. 139.000
Ridge Racer Type 4	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Airguites	L. 139.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 129.000
Destrega	L. 129.000
Over Bloop 2	L. 129.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Double Cast	L. 119.000
Crisis City	L. 119.000
Tunder Force V	L. 119.000
Enigma	L. 119.000
Tekken 3	L. 119.000
Xenogears	L. 109.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
Sokaigi	L. 109.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

GIOCHI Dream cast

Redline Racer	TELEFONARE
Buggy Heat	L. 149.000
Marvel Vs Capcom	L. 149.000
Expendable	L. 149.000
Get Bass	L. 149.000
Super Speed Racing	L. 149.000
Blue Stinger	L. 149.000
Sengoku Turb	L. 149.000
Sega Rally 2	L. 149.000
Aero Dancing	L. 149.000
House of Dead II	L. 149.000
Psychic Force 2012	L. 149.000
Monaco GP II	L. 149.000
Geist Force	L. 149.000
Sonic Adventure	L. 149.000
Tetris 4D	L. 149.000
Incomming	L. 149.000
Power Stone	L. 139.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Godzilla	L. 129.000
Pen Pen Tricelon	L. 129.000
Juli	L. 99.000

ACCESSORI

Volante con Vibrazione (PSX)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 109.000
Visual Memory Dream Cast	L. 100.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
RGB Scart Dream Cart	L. 59.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 89.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 319.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Neo-Geo Pocket	TELEFONARE
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

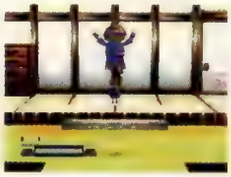
NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Gambare Goemon

Il ritorno del ninja dalla capigliatura esplosiva sarà degno di nota o possiamo tranquillamente continuare a giocare con **Gambare Goemon** per SNES?

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita:	Estate '99
Genere:	Azione

Le avventure di Goemon hanno origini antichissime, eppure, con ogni probabilità, solo una porzione dell'utenza PlayStation le conosce. Storicamente associata alle piattaforme Nintendo (a 8 e 16 bit), la saga del ninja più truccato della storia videoludica condivide il ruolo ricoperto da **Contra** e **Castlevania** nell'aver reso Konami la *software house* di successo che è oggi. Eppure, ad eccezione di **Catlevania - Symphony of the Night**, Konami non ha saputo gestire col medesimo garbo il *franchise* delle altre due saghe videoludiche, con conversioni per i formati a 32 e 64-bit indegne per non dire disgustose.

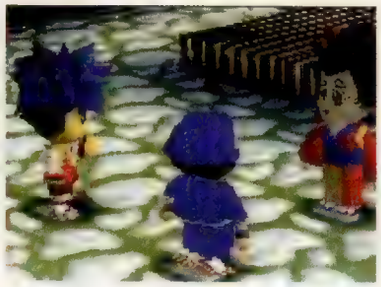


La prima apparizione di Goemon su piattaforma Sony risale ai primi anni di vita del 32-bit. Idem dicasi per la controparte destinata alla piattaforma Nintendo 64. Entrambi i titoli hanno deluso le aspettative dei videogiocatori memori dell'eclettismo ludico offerto da **Gambare Goemon** per SNES del 1993. Diversi tentativi maldestri di Konami, tesi ad introdurre la saga nell'era del tridimensionale, si sono trasformati in tragedia. La versione per Nintendo 64, in particolare, ammiccando alla meccanica di gioco di **Mario 64**, perdeva tutto il suo carisma risultando in un prodotto ludico di basso livello tecnico e artistico.

Ma qualcosa sta cambiando. La recentissima riedizione a 64-bit (**Goemon Greatest Adventure** – vedi **Mega Console** a di questo mese per l'analisi critica) abbandona la filosofia del 3D *freedom of movement* per riproporre una meccanica di gioco strettamente bidimensionale (seppure impreziosita dagli effetti grafici e dalle fluide animazioni concesse dal poligono), decisamente più godibile e funzionale. La nuova versione PlayStation, prevista per quest'estate, sembra il frutto di un apprezzabile ripensamento, laddove il 3D si limita a conferire alle scenografie una prospettiva isometrica, a metà strada, quindi, fra il 2D e il Mario-clone.

Goemon è storicamente diviso in due parti e la versione PlayStation non fa eccezione. Un sezione ispirata al genere dei RPG prevede l'attraversamento di numerosi villaggi, il dialogo con la popolazione indigena e l'acquisto di oggetti utili o *power-up* presso i negozi del luogo. Ogni villaggio è connesso al successivo attraverso una sezione *arcade* con annesso boss di fine livello. L'azione, in questo caso, acquista frenesia risultando più di un semplice diversivo. E' questa commistione fra azione ed esplorazione che rende **Goemon** un prodotto unico nel suo genere (la versione SNES offriva addirittura la possibilità di giocare a versioni semplificate dei più famosi *shooter* Konami, dietro esborso di pecunia virtuale ovviamente). Al di là del protagonista principale dalla capigliatura discutibile (tanto nell'acconciatura quanto nel colore), il giocatore potrà intraprendere l'avventura alla guida di altri tre personaggi, caratterizzati da differenti rapporti pregi/debolezze. Il buffo Ebisumaru, l'agile Yae e il veloce ninja robot Sasuke rientrano nell'elenco dei personaggi selezionabili introdotti per la prima volta nella serie all'epoca della versione SNES. Insieme a loro, Goemon Impact, un'imponente quanto bizzarro *mech* esteticamente ispirato alle fattezze del ninja Goemon, sarà governabile dall'interno nel corso dei combattimenti con alcuni boss meccanici di fine livello. Questo è quanto. Konami non si sbottona più di tanto circa eventuali implementazioni esclusive della versione PlayStation, ed è pertanto con animo speranzoso che **SPC** aspetta ulteriori ragguagli in merito di cui vi renderà partecipi con la consueta tempestività.

▲ Lo humour demenziale è come sempre una caratteristiche di base dei giochi aventi come protagonista Goemon.



▲ E datti una pettinata, Goemon.

▲ Qualcuno ci spieghi, per favore, cosa sono quegli esserini contro cui sta lottando il nostro ninja...

VISA ITALIA

www.visaitalia.com

SEI UN RIVENDITORE DI VIDEOGIOCHI?

SE TRATTI GLI ACCESSORI E VUOI USCIRE DALL'ANONIMATO PUNTA SULLA QUALITÀ EUROPEA!

DATEL GAME PRODUCTS

DATEL, leader nel settore delle Action Replay, con un'elevatissima qualità di produzione ed una vastissima gamma di Memory Card e di accessori per Consoles e PC, ti offre la possibilità di usufruire della campagna DATEL QUALITY e di entrare in una pubblicizzata lista di rivenditori privilegiati.
Contatta Visa Italia e chiedi maggiori informazioni.

I PRODOTTI DATEL SONO UNA ESCLUSIVA

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORI DEI MARCHI

PlayStation · NINTENDO64 · Dreamcast

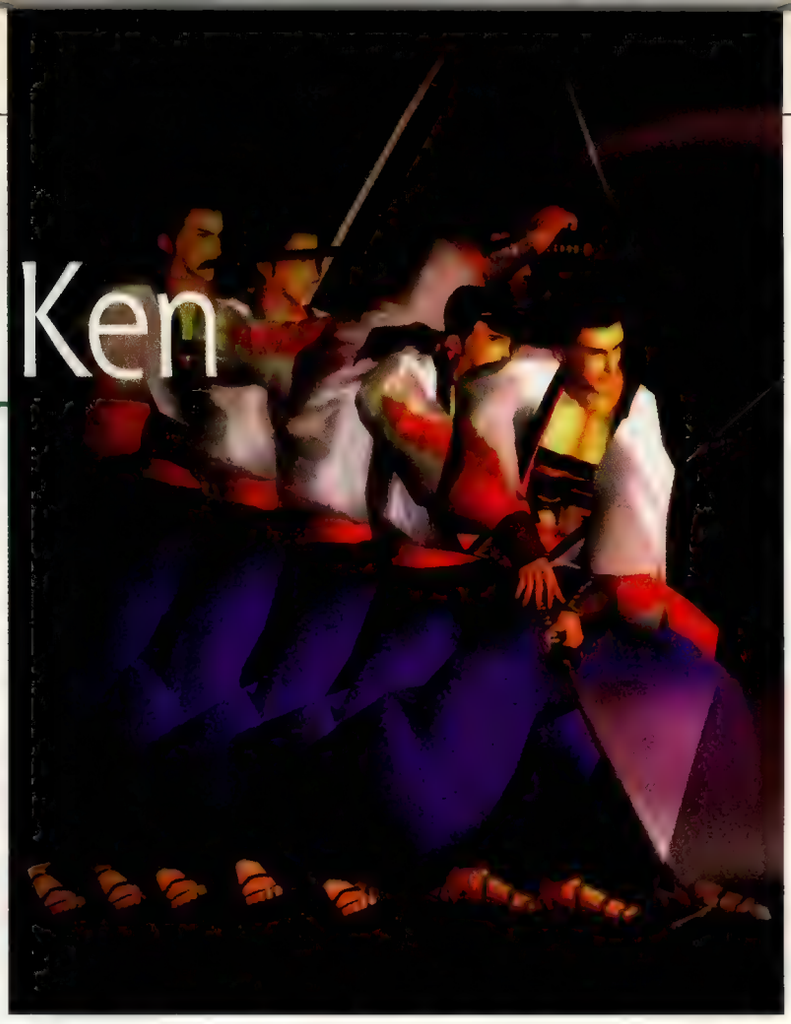
SOLO PER RIVENDITORI

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

e-mail: info@visaitalia.com

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

Rasetsu No Ken



Dopo basi artiche e città nebbiose, Konami ci porta nei villaggi medievali del Giappone di fine ottocento. Lo Shogunato è in pericolo. Forze misteriose stanno tramando per la conquista del Paese del Sol Levante. Due agenti della polizia segreta si trovano, loro malgrado, costretti ad affrontare samurai, ninja e demoni. Un'intrigante avventura horror dove potrete fidarvi solo della vostra spada...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCE Sapporo
Data d'uscita:	28 aprile
Genere:	Avventura/Azione

▲ Il numero di tecniche a disposizione dei personaggi aumenta con il progredire del gioco.

Sviluppato dalla divisone di Sapporo di Konami Computer Entertainment, **Rasetsu no Ken** è un gioco d'azione poligonale che può essere descritto come un **Resident Evil** ambientato nel Giappone dell'epoca Edo, dotato di un sistema di combattimento alla **Bushido Blade**. Come nell'avventura horror di Capcom, il giocatore può scegliere tra due personaggi caratterizzati da altrettante storie differenti che s'intersecano più volte nel corso del gioco. Hiba Kotaro è un samurai in forza alla polizia segreta dello Shogunato. La sua avventura ha inizio quando decide di tornare nella propria città natale per visitare la tomba dei genitori, morti quando Hiba era ancora piccolo. Una volta scoperto che la tomba è stata dissacrata, il samurai decide di investigare sull'accaduto. Il secondo protagonista del gioco è Seikireino Rin, una giovane agente della polizia segreta che sta disperatamente cercando il fratello perduto. Il loro nemico è il più potente dei luogotenenti dello Shogun, Kizumi Danmasa, la cui fame di potere lo ha convinto a stringere un patto con i demoni. Gli avversari da affrontare non saranno quindi solo nobili samurai e viscidi ninja, ma anche mostri terrificanti. Sembra inoltre che questi esseri demoniaci possano assumere sembianze umane: possiamo quindi aspettarci una storia complessa e piena di colpi di scena nella quale il pericolo può attenderci dietro ogni angolo. Non mancheranno naturalmente intricati enigmi che i protagonisti devono risolvere interagendo con i personaggi che incontreranno durante il gioco. Una caratteristica singolare del gioco è il modo in cui gli sviluppatori di KCE Sapporo hanno deciso di includere la modalità di addestramento. I comandi del gioco e le tecniche di combattimento vengono infatti mostrate al giocatore mediante un *flashback*, ambientato in un'epoca in cui i protagonisti erano ancora bambini e si allenavano usando armi di legno. Il sistema di controllo progettato per **Rasetsu no Ken** è stato pensato in modo da risultare immediato e nel contempo realistico e completo. Ad eccezione del tasto ⊗ e dello *stick* sinistro, vengono impiegati tutti i restanti pulsanti del pad. Il movimento del personaggio può essere effettuato sia mediante la croce direzionale che per mezzo del joystick destro di *Dual Shock*. I tasti sono usati per compiere numerose azioni di gioco come attaccare, estrarre e selezionare l'arma, saltare, parare e correre. Svariati oggetti e armi si rendono disponibili con il progredire dell'avventura. Konami ha mostrato otto differenti spade che possono essere impugnate dai protagonisti, cinque per Kotaro e tre per Rin. Le scene di combattimento sono piuttosto cruente e movimentate: non è raro dover affrontare anche tre persone contemporaneamente. I nemici sono caratterizzati da tempi di reazione particolarmente ridotti e da una notevole aggressività, soprattutto per quanto riguarda i ninja. Grazie all'ampio

▲ Durante i duelli è anche possibile decapitare e smembrare i propri avversari.

▲ **In Rasetsu no Ken non mancano ovviamente lunghe sequenze atte a spiegare la storia al giocatore.**

▼ **I due protagonisti del gioco vivono storie differenti.**

numero di tecniche di combattimento messe a disposizione del giocatore, non è comunque impossibile avere la meglio sui propri avversari. Gli sviluppatori hanno confermato la presenza di più di 40 mosse differenti che comprendono decapitazioni, smembramenti e persino incantesimi: è ad esempio possibile aggirare i nemici rapidamente per trafiggerli da dietro oppure eseguire letali combinazioni di attacchi contro più bersagli contemporaneamente. Per facilitare questo tipo di attacco è stato inserito un apposito sistema di designazione dei bersagli. Le tecniche a disposizione dei personaggi vengono incrementate con il progredire del gioco, insieme alle loro caratteristiche fisiche. Per quanto riguarda lo stile grafico scelto per il gioco, Konami si è chiaramente ispirata alle avventure in stile **Resident Evil**. **Rasetsu no Ken** presenta infatti scenari pre-renderizzati all'interno dei quali si muovono personaggi poligonali dettagliati e di grandi dimensioni. Numerose soluzioni grafiche sono state apportate per rendere più spettacolari gli scontri, come la scelta d'inquadrature particolarmente dinamiche e le macchie di sangue sugli abiti di chi viene ferito. **Rasetsu no Ken** risulta curato anche dal punto di vista musicale, offrendo una colonna sonora costituita da brani di musica tradizionale giapponese con arrangiamenti techno. In aggiunta a queste promettenti caratteristiche, **Rasetsu no Ken** vanta tempi di conversione per il mercato occidentale particolarmente ridotti. La divisione americana di Konami è infatti già al lavoro alla localizzazione del gioco che uscirà negli USA ad agosto con il titolo di **Soul of Samurai**. Nessun dettaglio è stato ancora fornito riguardo un'eventuale versione europea.

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

PSX JAP

YAMATO	TEL.
THE LAST BLADE	149.000
THE KING OF FIGHTER 98	149.000
EHRGEIZ	149.000
SILENT HILL	149.000
SUPER ROBOT S.	TEL.
DEEP FREEZE	149.000
Z GUNDAM	TEL.
SUIKODEN II	149.000
FINAL FANTASY VIII	TEL.
EXODUS GUILTY	149.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
BLOODY ROAR 2	149.000
TRICKY SLIDERS	149.000
DOLPHIN'S DREAM	149.000
MARVEL VS STREET F.	149.000
GTO	149.000
BASS LANDING+CANNA	299.000
DOKI DOKI PRETTY L.	TEL.
GUNDAM GENERATION	169.000
HOKUTO NO KEN	199.000
ARMORED CORE 3	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PSYCOMETRER EIJI	149.000

PSX USA

AKUJI	119.000
A BUG'S LIFE	119.000
BRAVE FANCER	129.000
SILENT HILL	129.000
FINAL CONTENDER	119.000
CRASH BANDICOOT 3	119.000
DARKSTALKER 3	119.000
MARVEL VS STREET F.	119.000
METAL GEAR SOLID	139.000
PARASITE EVE	139.000
MONKEY HERO	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
SYPHON FILTER	129.000
XENOGEARS	139.000

PSX PAL

METAL GEAR SOLID	109.000
MONACO GP2	105.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
FORMULA 1 98	99.000
RALLY CROSS 2S	85.000
PREMIER MANAGER 99	TEL.
MEDIEVIL	99.000
SENSIBLE SOCCER	99.000
DEVIL DICE	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
TENCHU	109.000
TOCA TOURING 2	109.000
TOMB RAIDER 3	105.000

Dreamcast

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

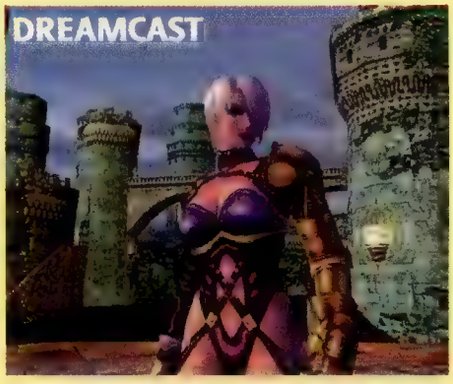
NINTENDO 128?

Se le specifiche tecniche di PlayStation 2000 fanno tremare Sega, figuriamoci Nintendo. Con la commercializzazione di Dreamcast in Giappone e la sua imminente distribuzione in occidente, Nintendo rischia di perdere terreno proprio laddove vanta un minimo di *market share* (negli States). Con l'avvento di PlayStation 2000, inoltre, le cose non potranno che peggiorare o forse è il caso di dire "degenerare", facendo di Nintendo 64 l'*hardware* meno evoluto disponibile sul mercato *consumer*. Non sorprende quindi che, a neanche un mese dall'annuncio di PlayStation 2000, Howard Lincoln di Nintendo of America abbia confermato che entro la fine del 1999 la prossima console della grande "N" verrà svelata al grande pubblico. Secondo Lincoln, la nuova tecnologia sarà potente *"almeno"* quanto quella di PlayStation 2000 e, di certo, non supporterà le cartucce. **SPC** non osa pensare alle diavolerie che Shigeru Miyamoto potrà tirar fuori da un *hardware* apparentemente così potente. Un portavoce Nintendo ha inoltre dichiarato che la nuova console verrà commercializzato non prima di Natale del 2000 e che fino ad allora *"spremeremo come un limone la tecnologia di Nintendo 64"*. Fino ad allora, Nintendo non dovrà farsi scappare nemmeno una "goccia".

HARVEST MOON 64

Con ogni probabilità, i primi acquirenti di GameBoy Color avranno acquistato dubbiosi uno dei primi giochi disponibili per il nuovo portatile a colori di Nintendo. Insieme a **Tetris DX**, infatti, gli scaffali dei negozi nostrani offrivano anche **Harvest Moon** di JVC (sviluppato da Natsume) misterioso (ai più) "simulatore di fattoria" già pubblicato per piattaforma a SNES nel 1997. In **Harvest Moon 64** il giocatore è chiamato a gestire un'intera fattoria. Ciò comporta coltivare il terreno (ararlo, seminarlo, innaffiarlo) e allevare il bestiame (mucche e galline, in particolare, richiedono particolare attenzione) per ricavarne uova e latte da vendere insieme ai frutti della terra. Tirare avanti, espandere il proprio podere e magari trovarsi una moglie (**Harvest Moon 64** prevede cinque candidate) con cui metter su famiglia, sono, in estrema sintesi, gli obiettivi principali dell'interessante RPG di Natsume. La versione Nintendo 64 di **Harvest Moon** prevede, infine, la possibilità di esercitare attività lavorative collaterali *part-time*, partecipare a gare ippiche, a nuove fiere presso il vicino paesello e tanto altro ancora. L'edizione asiatica di **Harvest Moon 64** dovrebbe essere disponibile in Giappone mentre leggete queste righe, ma il consiglio di attendere la versione USA (prevista per quest'estate) è d'obbligo considerata l'estrema importanza dei dialoghi intercorrenti fra moglie, marito e... er, vacche e galline.

SOUL CALIBUR



▲ L'arricchimento grafico della versione Dreamcast di Soul Calibur è sorprendente.

Nel corso del *Tokyo Game Show* primaverile tenutosi lo scorso marzo in Giappone, Namco ha mostrato il suo primo progetto per Dreamcast: **Soul Calibur**. Completa solo al 30%, la versione Dreamcast del picchiaduro namchiano sembra fare buon uso dell'*hardware* Sega. A detta di Namco, la versione Dreamcast del suo picchiaduro armato vanterà *"improved graphics and animation"*. In effetti, basta dare un'occhiata alle foto per rendersi conto dell'abissale differenza fra la versione originale (basata su tecnologia System 12) e quella domestica *powered by* Sega. Fra le innovazioni rispetto al *prequel* (**Soul Edge**) segnaliamo un sistema di parate ottimizzato al fine di impedire l'adozione di strategie da "codardo", la facoltà di elaborare *combo* inedite e la possibilità di compiere spostamenti laterali e muoversi lungo l'arena con maggior facilità. Con ogni probabilità, la commercializzazione di **Soul Calibur** per Dreamcast non avverrà prima di settembre, pertanto sollazzatevi ancora un po' con **Virtua Fighter 3tb** e **PowerStone**.

RPG PER IL PUBBLICO EUROPEO? SÌ!

L'ufficio britannico di Climax Entertainment UK ha recentemente dato in pasto alla stampa diversi dettagli sul misterioso **Symphony of Light** (nessuna relazione con **Castlevania - Symphony of the Night** di Konami), ovvero il primo RPG per Dreamcast realizzato da una softco europea. Il gioco, che verrà probabilmente pubblicato in concomitanza con il lancio del 128-bit Sega nel Vecchio Continente, sarà affrontabile da un massimo di quattro giocatori umani che, nel più classico degli schemi ruolistici, si troveranno invischiati in una serie di battaglie altamente spettacolari che avranno luogo in tre diversi mondi. Le prime *press release* lasciano trasparire la notevole enfasi posta da Climax UK sulla trama, apparentemente molto bizzarra, e sulle continue sorprese in cui i giocatori si imbatteranno nel corso dell'avventura; tra gli elementi più strambi vale senz'altro la pena di citare la sezione della *press release* che parla di un'anatra idiota convinta di essere un mago, anche se non riusciamo ancora a capire quale possa essere l'impatto di un simile personaggio sugli epici avvenimenti narrati nel gioco...

LA CONSOLE PREFERITA DAI PUGILI

Nonostante Dreamcast sia disponibile sul mercato soltanto da pochi mesi, e nonostante sia ancora lontana la distribuzione in occidente della macchina, sono già due i simulatori di boxe attualmente in produzione per il 128-bit Sega. Il primo è **Ready 2 Rumble Boxing** di Midway, chiaramente caratterizzato da un'impronta estremamente *arcade* che lo porta addirittura a riprendere alcuni tratti fondamentali del mitico (nonché arcaico) **Super Punch Out** di Nintendo. Il secondo prodotto (a cui si riferiscono le foto) è invece **Title Defense**, in fase di sviluppo da diversi mesi presso gli studi britannici di Climax Entertainment UK; in questo caso l'accento è posto in modo molto più deciso sugli aspetti prettamente simulativi della faccenda, con tanto di rappresentazione ultra-realistica dei pugili ottenuta tramite l'utilizzo dell'onnipresente *motion capture* e di un dettaglio grafico finalizzato alla visualizzazione di particolari come il sangue e le ferite sul volto dei combattenti. Rimane solo da vedere se la versione italiana avrà il commento di Rino Tommasi...

SHEN MUE UPDATE

In un benvenuto impeto di generosità, Sega ha finalmente rilasciato nuove informazioni relative al *Free Battle System* dell'attesissimo **Shen Mue** di Yu Suzuki, confermando la presenza di sequenze di combattimento puramente *arcade* (parallelamente a quelle basate sul *Quick Time Event*). Ai comandi del giovane Ryo Hazuki, il giocatore potrà pertanto lottare contro un numero variabile di avversari utilizzando alcune delle caratteristiche principali di **Virtua Fighter 3tb**, tra cui la considerazione della diversa altezza a cui possono trovarsi i contendenti. Le combinazioni eseguibili nel *Free Battle System* saranno basate su una serie di movimenti fondamentali liberamente concatenabili e che, stando a quando dichiarato da Sega, dovrebbero essere pugno, calcio, presa, schivata, contrattacco e fuga. Rimane da vedere se tutti i colpi principali saranno eseguibili sin dall'inizio del gioco, o se alcuni di essi andranno imparati o affinati con la pratica.

ANCORA SUL DREAMCAST IN EUROPA

Quella che vogliamo riportare è una nota rapidissima in merito all'improvviso cambio di colore del logo Dreamcast per l'Europa, che dall'originale tinta arancione passerà sui nostri lidi ad un sobrio blu notte (o giù di lì). Nonostante le affermazioni dei portavoce Sega, che parlano di un maggiore apprezzamento per il blu da parte del pubblico del Vecchio Continente, riteniamo infatti che la modifica sia da mettere in relazione ad una possibile azione legale da parte di Tivola, compagnia teutonica operante nel campo dell'*edutainment* che utilizza da anni un logo praticamente identico a quello ideato dalla grande "S" per la sua eccellente macchina domestica a 128-bit. Passando comunque ad argomenti meno futili, sono state recentemente confermate in via definitiva le voci relative ai miglioramenti che Sega apporterà ai suoi titoli di lancio in occasione dello sbarco di Dreamcast in Europa; potremo quindi contare su una gestione delle inquadrature finalmente coerente in **Sonic Adventure** e su un *frame rate* ancorato a 60fps in **Sega Rally 2**. Sempre in concomitanza con il lancio di Dreamcast in occidente, Sega ha annunciato la commercializzazione di un nuovo modello di *controller* frutto di correzioni e modifiche ergonomiche apportate alla versione originale.

ALZA LA CORNETTA
031/684085
E CHIAMACI A MANETTA

PLAYSTATION:
ACCESSORI:
Action Replay
Memory Card
Joypad
Dual Shock
Multitap
Cavo Scart
Jolt pack
Glove

LISTINO RIVENDITORI
PERMUTA USATO
VIA GRIGNA N°10
CANZO (CO)
DraGoN Game

ACCESSORI DC:
JOYPAD
VISUAL MEMORY
ARCADE STICK
VOLANTE
SMART CONV.
CAVO SCART
PURUPURU PACK
FISHING CONTR.
VIRTUA GUN

GIOCHI:

Alundra ita.	69	Rage Racer Type 4	129
B. F. Musashinden	119	Rival Schools	129
Bomberman W.	79	Tekken 3	89
Eihnander	DISP.	Tomb Raider 3	89
Final Fantasy 8	DISP.	Winning el. '98/'99	DISP.
Formula 1 '97	69	Win. el. final ver.	DISP.
Formula 1 '98	79		
G-darius	109		
Gulty Gear	TEL.		
Gran Turismo 2	TEL.		
Gransteam saga	105		
I.S.S. PRO	DISP.		
Parassite Eve	119		
Pocket Fighter	89		
Resident evil 2	75		

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA'
CONSEGNA IN 24/48 ORE
DISPONIBILI CHIP X MODIFICA UNIV. IN OFFERTA

DREAMCAST:
PREZZI SCRACCIATI
SEGA RALLY 2
SONIC ADVENTURE
MONACO GP 2
BLUE STINGER
POWER STONE
MARVEL VS CAPCOM
BUGGY HEAT
HOUSE OF THE DEAD 2
RESIDENT EVIL 3 C. V.
VIRTUA STRIKER 2
SHENMU
E TANTI ALTRI .....

IMPORTAZIONE DIRETTA DA : HONG KONG - GIAPPONE - INGHILTERRA - U.S.A.

Briefs from the Outer Worlds

MAX PAYNE

Seguendo e confermando il *trend* che vede come inevitabile e fondamentale il legame tra Dreamcast e PC, Take-Two Interactive ha definito i propri piani per il lancio di Dreamcast in Europa dando la precedenza assoluta allo sviluppo della conversione di **Max Payne**. Quest'ultimo è un titolo per PC attualmente in produzione presso gli studi 3D Realms (già artefici del rozzo **Duke Nukem**), e potrebbe essere descritto come un violentissimo sparatutto in terza persona in cui gli spargimenti di sangue e le armi da fuoco più grosse e cattive che si siano mai viste rivestono ruoli di primissimo piano. In altre parole, una specie di **Tomb Raider** privo della proverbiale grazia (?) di miss Croft...

REISELIEET

Era probabilmente solo questione di tempo prima che il team alle spalle di **Metal Gear Solid** si affacciasse sulla scena Dreamcast, ed ora la buona novella è stata data: i creatori di quello che in molti considerano il miglior titolo mai realizzato su PlayStation hanno deciso di scrivere un RPG per il 128-bit Sega. Il gioco si chiamerà **Reiselieet** (apparentemente traducibile dal tedesco con "La Canzone del Viaggio") e sarà ambientato in un mondo dall'aspetto vagamente medievale (con il supporto delle classiche creature della letteratura *fantasy*) in cui il protagonista sarà un semplice menestrello.

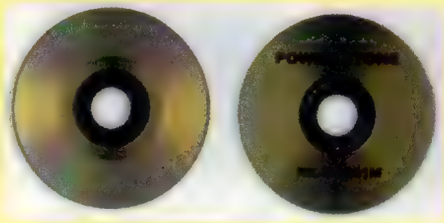
KONAMI.

DYNAMITE COP

Ora che Capcom ha ampiamente dimostrato con **Power Stone** l'effettiva possibilità di realizzare conversioni praticamente perfette dalla scheda Naomi al "fratello minore" Dreamcast, rimane da vedere come se la caveranno le *softco* nei *porting* da altre schede dedicate. E' soprattutto in quest'ottica che diventa estremamente interessante la notizia relativa all'adattamento su Dreamcast di **Dynamite Cop** (ovvero il seguito del famoso **Dynamite Deka**, noto in occidente come **Die Hard Arcade**), originariamente prodotto da Sega su *hardware* Model 2. L'uscita della conversione è prevista per il 27 maggio, per cui torneremo sicuramente a parlarne in futuro.

CREAMCAST PIRATATO

Confermate le voci circa la disponibilità di copie contraffate dei giochi Dreamcast in Cina. Sebbene non sia ancora chiaro quale sistema di masterizzazione abbiano adottato i pirati cinesi (per i quali la legislazione locale non prevede alcuna restrizione o pena), le prime copie e i primi *ModChip* sono già disponibili ed ordinabili via Internet (evitate di telefonare alla redazione di **SPC** per l'URL. Non lo sappiamo, né ci interessa). Sega non ha ancora annunciato alcuna misura restrittiva a riguardo, ma non è improbabile che stia già perlustrando le dogane asiatiche al fine di impedire l'esportazione dei prodotti illegali verso altri mercati. Volendo ricavare qualcosa di buono da questa notizia, il *ModChip* sviluppato dai tecnici asiatici permetterà altresì di *bypassare* la protezione territoriale permettendo così la reciproca compatibilità fra le differenti versioni (PAL e NTSC) di *software* e console Sega.



▲ E' andata. Circolano le prime copie illegali dei giochi Dreamcast.

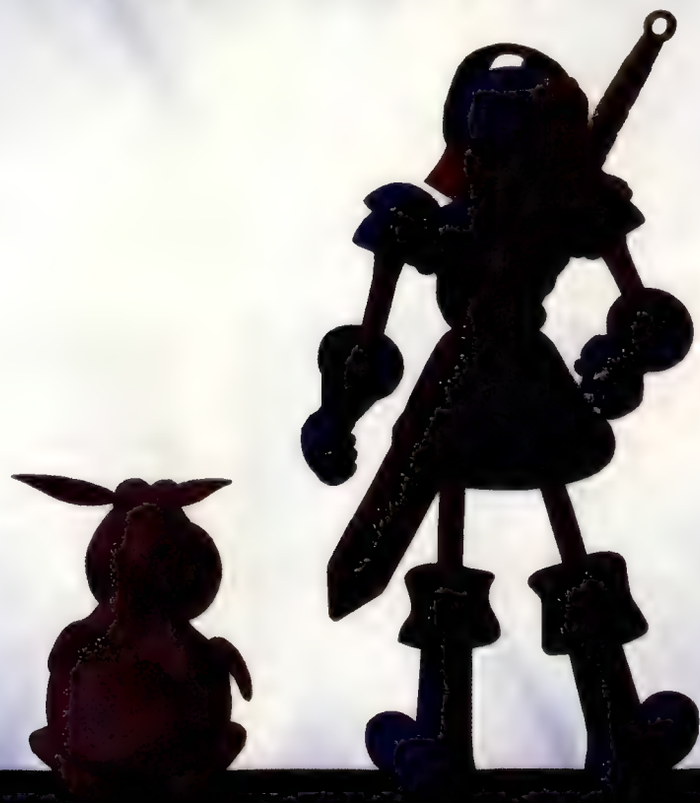
EMULATORE SATURN

Dopo un mesetto in cui la notizia ha fatto il giro della rete a livello di semplice pettegolezzo, Sega ha ufficialmente dato la conferma dell'esistenza del progetto **SatCast** per Dreamcast; il programma, la cui uscita in Giappone è prevista per la prossima estate al prezzo di 3300 yen, permetterà agli utenti del 128-bit Sega di utilizzare i giochi concepiti per l'ormai anziano Saturn, di cui migliorerà anche gli effetti tridimensionali. L'emulazione verrà chiaramente realizzata via *software*, e mentre alcune fonti estere si preoccupano dello spazio richiesto dai salvataggi di alcuni titoli per Saturn (apparentemente al di fuori della portata del VMS, tanto che Sega opterà secondo noi per file di *backup* distribuiti su due schede) il pensiero della redazione di **SPC** corre ai sei tasti del controller Dreamcast, laddove il joypad di Saturn ne aveva otto...

Dreamcast Release Schedule

Get Bass!	Sega	1 Aprile
Sega Fishing Controller	Sega	1 Aprile
Elemental Gimmick Gear	Hudson	4 Aprile
Web Mystery: Foretelling Cat	Panasonic	8 Aprile
Shenten's Strongest Reversi	Random House	15 Aprile
Red Line Racer	Imagineer	28 Aprile
Highway Battle	Genki	25 Maggio
Dynamite Cop	Sega	27 Maggio
King of Fighters 99	SNK	27 Maggio
Climax Landers	Climax	6 Giugno
Frame Gride	From Software	Luglio1999
Buggy Heat	CRI	Agosto 1999
SatCast	Sega	Estate 1999
Street Fighter Zero 3	Capcom	Estate 1999

DIFENDI IL TUO DESTINO CON LA VITA



"UN AVVENTURA SPLENDIDAMENTE ANIMATA E DETTAGLIATA, DAI CREATORI DI TOSHINDEN."

Durante l'avventura incontrerai un cucciolo di drago, sarai il suo mentore, il suo insegnante di vita. Il suo carattere dipenderà da te!

Utilizza centinaia di armi fantastiche e potentissime armature, un gioco di ruolo immerso in un vastissimo mondo 3D.

Combatti con il sostegno di 70 giocattoli animati, capaci di ipnotizzare i nemici, indebolirli aspirando il loro sangue.

GUARDIAN'S CRUSADE™

TALVOLTA È IL DESTINO A SEGUIRE TE !

www.activision.com

ACTIVISION

TAMSOFT

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Sony Computer Entertainment America Inc. and the PlayStation game console, PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks

SONO I SOFTWARE CHE FA

Jackson Libri presenta una serie di grandi software tutti dedicati al tuo PC: per ampliare le sue possibilità, per aiutarti ad imparare, per farti divertire.

PC Junior
Cod.JUCO L.120.000
INCLUDE 15 CD-ROM

Biglietti da visita e carta intestata
Cod.1889 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Io studio la matematica
Cod.2019 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Io vinco al lotto per Windows 95
Cod.2188 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Disegnare i fumetti
Cod.1896 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Locandine e annunci
Cod.1886 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

NNO GRANDE L'HARDWARE

Io detto

Cod.2116 L.29.000
INCLUDE CD-ROM

Thunder Byte Antivirus

Cod.2191 L.19.900
INCLUDE CD-ROM

Traduco e Parlo

Cod.2215 L.19.900
INCLUDE CD-ROM

LE GRANDI RACCOLTE DI GIOCHI

Giochi per tutti

Cod.2179 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Giochi di azione

Cod.2226 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Intelligenza

Cod.1907 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

500 giochi

Cod.1817 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

I rompicapo

Cod.2227 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Giochi da tavolo

Cod.2230 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Simulazioni

Cod.2229 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Le migliori utility per Windows 95

Cod.2183 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Raccolta di utility per Windows

Cod.2178 L.24.900
INCLUDE CD-ROM

Enciclopedia multimediale degli insetti

Cod.1828 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Astromedia

Cod.2240 L.49.000
INCLUDE CD-ROM

Enciclopedia multimediale dell'aviazione e dello spazio

Cod.1899 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

Enciclopedia multimediale dei cetacei

Cod.1898 L.39.000
INCLUDE CD-ROM

JACKSON LIBRI®
GLI SPECIALISTI DELL'INFORMATICA

www.futura-ge.com

Spedire in busta chiusa a: JACKSON LIBRI via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Mi) oppure inviare via fax al numero 02/66526222

Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità

J.Software
IL SOFTWARE PER IL TUO COMPUTER

Totale lire _____ +lire 6.000 per le spese di spedizione

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____

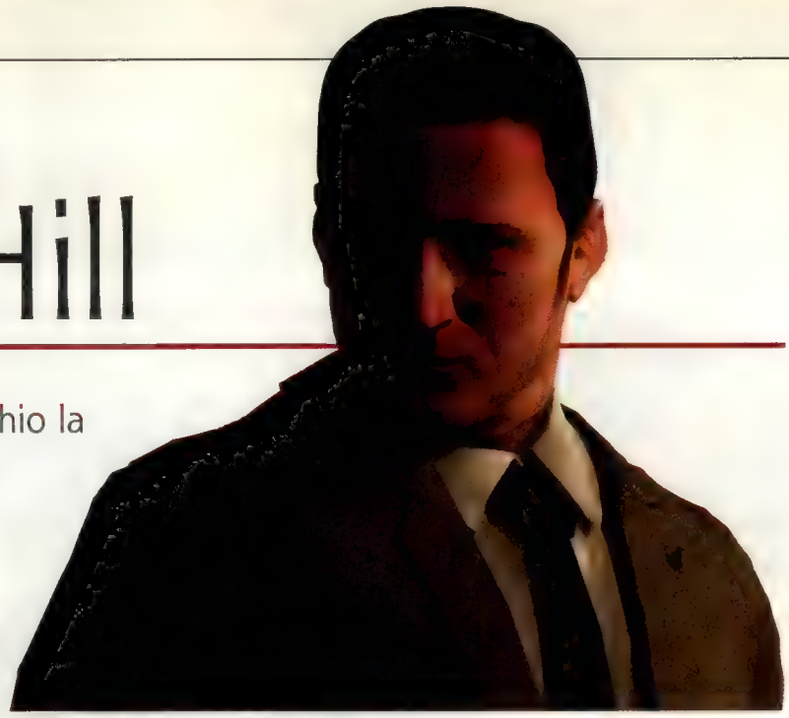
Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire _____ ☐ Pagamento in contrassegno

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

Silent Hill



Se videogiocare a luce spenta mette a rischio la salute dei vostri occhi, vivere l'esperienza udica di **Silent Hill** nella medesima condizione, può causare di peggio.

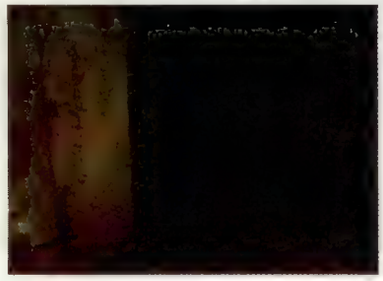
Versione:	Americana
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Horror Adventure

▲ Le due facce di Silent Hill.

Non c'è "salva la vista" Beghelli che tenga. Il primo *horror adventure* di Konami affonda dita callose nell'intestino, gioca con le budella per poi serrarle in una morsa di ghiaccio. Un tema musicale dolcemente angosciante sottolinea il clima di mistero ed ansietà trasmesso dall'ottima introduzione in computer grafica di **Silent Hill**. Assistere alla sequenza introduttiva, marcatamente ispirata all'arte cinematografica di David Lynch, si traduce in un desiderio atroce di svelare l'arcano, di capire perché quel poliziotto ha abbandonato la sua moto sul ciglio della strada, chi è quella vecchia dallo sguardo penetrante e soprattutto l'identità di quella ragazza per la quale Harry Mason e la sua piccola Cheryl finiscono fuori strada, o meglio, dentro un incubo senza risveglio.

Inquietante

Dal punto di vista prettamente estetico, il primo impatto con **Silent Hill** può essere sconfortante. Animazioni mediocri ed una nebbia densa e compatta denunciano le notevoli difficoltà incontrate dal *team* di sviluppo nel realizzare un ricco ambiente tridimensionale liberamente esplorabile a 360°. Laddove Capcom ha preferito l'impostazione scenografica pre-renderizzata *à la* **Alone in The Dark** liberando potenza computazionale da destinare alla resa di zombie e mostri vari, Konami ha voluto osare di più, riuscendoci solo in parte. Un *frame rate* raramente stabile, nonostante il ridicolo numero di poligoni dati in pasto all'*hardware* PlayStation, rischia di allontanare i videogiocatori particolarmente intransigenti.

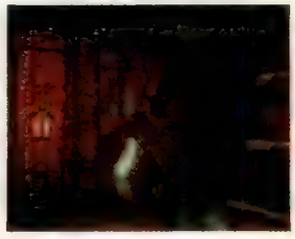


Resistere alla tentazione di spegnere la console e riporre **Silent Hill** fra i titoli da rivendere al più presto può essere difficile per alcuni, ma basta sopportare gli effetti claustrofobici ed opprimenti delle scenografie per arricchirsi di un'esperienza *horror* agghiacciante, veicolo di materiali da incubo di prim'ordine (temo che quanto è capitato alla povera Lisa resterà indelebile nella mia memoria per diversi anni. In un certo senso, ne sono rimasto sconvolto. Capirete - e forse piangerete - quando lo vedrete voi stessi).

Di converso, il maggior dinamismo derivante dalla renderizzazione in *real time* delle scene libera la regia dai vincoli imposti dalla filosofia delle "telecamere a circuito chiuso" di **Resident Evil**. Se in quest'ultimo la telecamera si limitava ad inquadrare, immobile, le scene, in **Silent Hill** l'occhio del videogiocatore assiste a splendide evoluzioni di regia, fra drammatici scarrellamenti, emicraniche rotazioni e repentine zoomate della telecamera virtuale. Solo il gioco di inquadrature è sufficiente a trascendere la mediocrità ravvisata in un primo momento. L'idea di equipaggiare Harry con una piccola torcia elettrica appare geniale sebbene suggerita dall'incapacità dell'*engine* di disegnare grosse porzioni dell'*environment* poligonale. Il giocatore viaggia letteralmente in un mondo buio, fendendo l'oscurità con cauta circospezione, ignaro di ciò che il fascio di luce si appresta a svelare in tutto il suo splendore orrorifico (l'incontro con la prima "infermiera" può essere un valido esempio). Dietro di lui, intanto, l'oscurità riprende possesso della scena, pesando sulle sue spalle con la medesima pressione esercitata dalla classica "paura del buio", protagonista della vita adolescenziale di ognuno di noi.

Laddove **Resident Evil** avvertiva della presenza di nemici prossimi accele-

▼ Sequenze in CG e in real time si intrecciano per narrare gli eventi di Silent Hill con indiscutibile efficacia.



rando il ritmo del tema musicale in sottofondo, **Silent Hill** perfora i timpani del videogiocatore con l'ossessivo (e spesso fastidioso) ronzio emesso dalle scariche elettrostatiche di una piccola radio. Prevedibili campi elettromagnetici emessi dalle creature demoniache solleticano la circuiteria del piccolo aggeggio elettronico (ovviamente disfunzionante), avvertendo il videogiocatore che, da qualche parte nei dintorni oscuri, qualcuno annusa ansimante la freschezza di un essere umano caduto nella tana dei lupi. E' pertanto con duplice soddisfazione che il giocatore impiega l'armamentario recuperato nel corso dell'avventura per annichilire la disgustosa fauna della tutt'altro che ridente cittadina lacustre che dà il nome al gioco. Non solo si libera da una minaccia, ma anche dal fastidioso ronzio che l'accompagna. Inveire con la spranga sui corpi indemoniato di uomini non più tali o semplici creature informi, è si deplorevole, ma necessariamente liberatorio. Sebbene stenderli con un colpo di fucile a canne mozze non produca i medesimi effetti *splatter* di **Resident Evil** (smembramenti *und* decapitazioni), limitandosi a punteggiare il pavimento con qualche macchia di sangue, l'appagamento è comunque garantito.

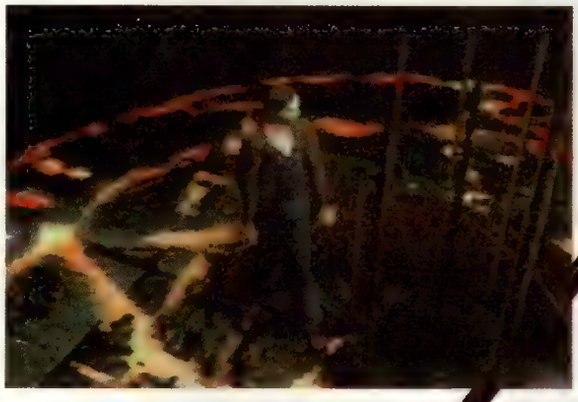
▲ L'aggiornamento continuo della mappa aiuta a tener traccia delle zone già esplorate e a pianificare con maggior precisione il tragitto da percorrere.

Enigmatico

Insieme al "materiale da incubo" di cui sopra, ciò di cui il giocatore farà tesoro prima di andare a letto è la moltitudine di enigmi ed indovinelli abilmente congegnati al fine di generare più di un semplice grattacapo. A differenza di **Resident Evil**, la componente enigmistica di **Silent Hill** riveste un ruolo di co-protagonista insieme al terrore e a tutto il resto. Trovare la giusta sequenza di tasti da pigiare su un pianoforte avendo come unico indizio un oscuro poema intitolato *"a tale of birds without a voice"* o trovare il nesso logico che lega i segni zodiacali appesi alla parte di una stanza con l'oscura numerazione che li accompagna, possono rivelarsi ostacoli insormontabili per menti abituate alla logica *"premi i tre interruttori-raccogli il premio"* della serie **Resident Evil**. Finalmente un gioco che non considera l'utenza PlayStation come mentalmente sottosviluppata.

Così come non la considera tanto accondiscendente da sopportare un inventario limitato ed i costanti viaggi da un baule all'altro che ne derivano. In **Silent Hill**, infatti, l'inventario torna al suo antico ruolo di "contenitore senza fondo", laddove ogni oggetto può essere collezionato senza limiti di spazio. Per quanto minimale, questa caratteristica può porre **Resident Evil** sotto una luce diversa e riconsiderare la sua restrittiva implementazione dell'inventario come deterrente alla giocabilità piuttosto che indice di realismo. Rispetto a **Resident Evil**, inoltre, i tempi d'attesa per l'apertura delle porte (o per salire una rampa di scale) sono infinitesimali, data l'origine non precalcolata delle ambientazioni. In questo modo, vagare per le intricate ambientazioni di gioco risulta più sopportabile anche in caso di smarrimento.

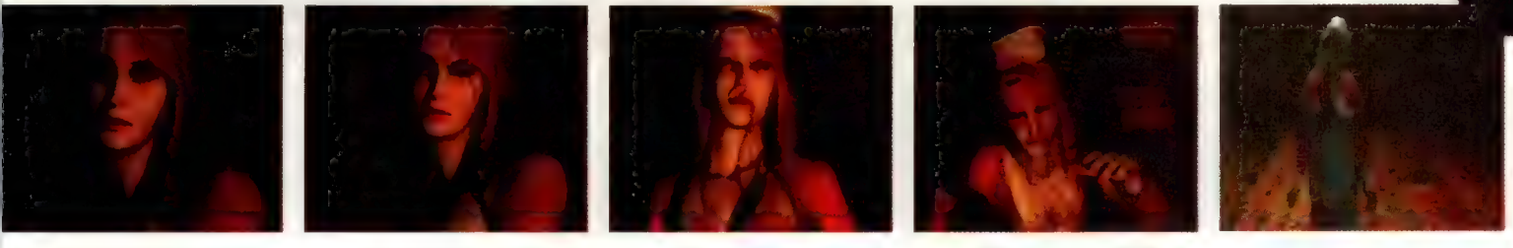
Aiuta a tener traccia della via maestra anche un'innovativa gestione delle mappe, laddove ogni porta aperta, ogni via impraticabile o ogni indicazione circa l'ubicazione di determinati oggetti, appare contrassegnata da utilissimi scarabocchi rossi apposti da Harry sulla mappa stessa. Geniale.

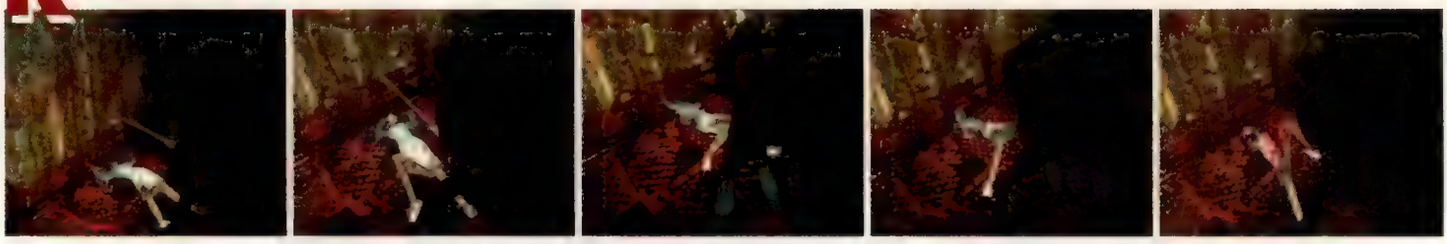


▲ A differenza di Resident Evil, non v'è alcun esperimento chimico a sottendere l'orrore di Silent Hill. Il mistero tocca temi come il cristianesimo e l'occultismo.

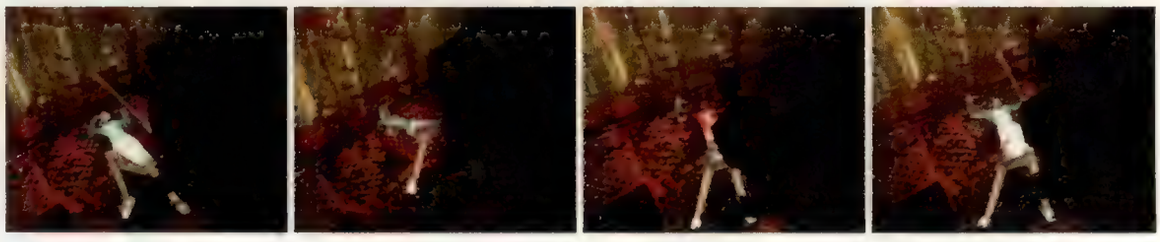
Raccapricciante

Fra le dichiarazioni rilasciate dagli sviluppatori Konami nel corso dell'intervista riportata da **SPC** sul numero di dicembre, quella di Keiichiro Toyama (direttore del progetto) a riguardo della sua ignoranza in materia *horror* ("*essendo poco informato sui giochi horror o l'horror in generale, mi sono subito*





▲ I parecchi obiettivi da portare a compimento di volta in volta rendono le missioni piuttosto varie.



dedicato allo studio e *alla ricerca di materiale utile*") è probabilmente il motivo scatenante di una certa diffidenza maturata allora circa l'eventualità che **Silent Hill** potesse proporre un'esperienza terrorizzante e coerente al tempo stesso. Il rischio di cadere in banalità e stereotipi cinematografici di bassa lega era tutt'altro che incerto. Fortu-natamente le cose non stanno così. Solo, in una cittadina deserta pervasa da un'apparente normalità sottesa da aberrazioni inimmaginabili, Harry Mason affronta una serie di situazioni e misteri davvero originali e inquietanti.

▲ Quando si dice "aver fatto tardi a scuola".

Silent Hill corteggia il videogiocatore mostrando barlumi di orrore un poco per volta. Lo invita in luoghi deserti, apparentemente innocui, per catapultarlo, quando meno se lo aspetta, in un vero e proprio incubo digitale. Il primo "balzo" di Harry nella dimensione parallela è un vero e proprio colpo allo stomaco. Apri una porta, attraversi un corridoio e ti ritrovi esattamente dov'eri prima. Be', non proprio "esattamente". I muri sono lordi di sangue, i banchi della classe elementare spariti per far posto a sedie in metallo arrugginito disposte casualmente in quella che adesso appare una stanza delle torture invece di un'aula. L'ospedale deserto di due minuti prima, non è più lui. Sulle barelle stazionano corpi su cui è meglio non indagare, i distributori di bevande analcoliche sembrano vecchi di cent'anni e l'ascensore mostra il pulsante "4" laddove i piani del nosocomio sono solo tre.

▼ Notare l'evoluzione della telecamera mentre Harry gira l'angolo.

The End

Sebbene includa due finali alternativi (positivo e negativo) ed uno segreto (mediocri tutti e tre, programmati apparentemente in fretta e furia), difficilmente qualcuno giocherà a **Silent Hill** per più di una volta. Laddove l'ingegnoso sistema di intrecci narrativi implementato da Capcom in **Resident Evil 2**, offriva sostanziali differenze intraprendendo l'avventura *ex-novo* per ben quattro volte, **Silent Hill** si limita a concedere qualche arma *extra* e poco più. L'*horror game* di Konami offre, inoltre, un'esperienza ludica più "sensoriale" che visiva. Sconvolgono gli avvenimenti, ma non la grafica. Sorprendono i colpi di scena, ma non le animazioni. Rigiocarlo col senno di poi, non ha senso. Rigiocarlo dopo aver svelato il mistero alleggerisce dal peso dell'incognita ponendo l'attenzione del videogiocatore sulla mediocrità tecnica del tutto (ma non artistica, badate).

Più che sul video, **Silent Hill** si gioca "nella testa". La fantasia mostra ciò che l'oscurità nasconde. La paura per l'ignoto riempie le lacune dell'*engine grafico*. In sintesi, **Silent Hill** va vissuto una volta sola. E vi assicuro che basta e avanza.

Marcello Cangialosi

Voto: 85%

▲ I blocchetti per appunti rappresentano i save point in Silent Hill. Niente ink ribbor per fortuna...

▲ Uno dei tanti momenti agghiaccianti di Silent Hill.

actua ICE HOCKEY 2

Simulazione di mercato dei giocatori e schede informative sulle loro caratteristiche.

27 squadre suddivise in due leghe.
2 leghe "Extra Teams" denominate All Star formate a tua scelta tra i

16 giocatori per squadra.
Tre velocità di gioco tra cui scegliere.

actua SPORTS

PlayStation PAL

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

LA VITTORIA VA PRESA A MAZZATE!

Actua Ice Hockey 2 non è una simulazione sportiva qualsiasi, ma la più violenta, esasperata e veritiera mai vista. Il gioco include la versione ufficiale della stagione sportiva '98 resa più interessante dal turno dei play off...se siete abbastanza duri per arrivarci! Il gioco veloce, l'azione fluida arricchiti da un pubblico e una telecronaca in stile televisivo permettono di vivere la più completa esperienza di gioco.

- I giocatori e i coaches sono realizzati con la tecnica del motion capture.
- Sistema di Replay istantaneo e di angolazione delle telecamere per mantenere il controllo del gioco in campo.
- Modalità Multitap fino a 5 giocatori.
- Modalità Arcade per un'azione frenetica, controller analogico e vibrazioni Dual Shock.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Syphon Filter

Avete appena finito **Metal Gear Solid** e non sapete come ingannare il tempo nell'attesa del nuovo episodio delle avventure di Solid Snake? Forse questo **Syphon Filter** potrebbe rappresentare la soluzione ideale per tutti i vostri crucci...

Versione:	Americana
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Eidetic
N° giocatori:	1
Genere:	Azione/Sneak'em up

Com'era abbastanza facile prevedere, l'*hype* scatenata da **Metal Gear Solid** sta già cominciando ad influenzare le scelte di mercato di molte aziende produttrici di videogiochi. L'incredibile successo riscontrato dal titolo Konami, ovvero da quello che potrebbe definirsi il capostipite di un nuovo genere videoludico (gli "*sneak'em up games*") ha avuto infatti il merito di portare una ventata di novità nell'ormai stagnante universo dell'intrattenimento elettronico. Ecco quindi 989 Studios proporci questo mese il primo esempio di quella che probabilmente sarà una lunga serie nei mesi a venire: i cloni di **Metal Gear Solid**...

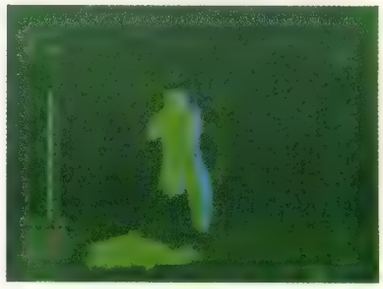
▲ I parecchi obiettivi da portare a compimento di volta in volta rendono le missioni piuttosto varie.

Il filtro del sifone

Al momento attuale non è ancora possibile dire se **Syphon Filter** sarà un gioco in grado di conquistarsi un posto d'onore degli annali della storia dei *videogames*, ma credo che difficilmente potrei essere smentito affermando che tale prodotto verrà sicuramente ricordato per la notevole originalità del suo titolo. Prima di tutto ritengo quindi opportuno svelare l'arcano: state tranquilli, il singolare appellativo non si riferisce a qualche particolare dispositivo più adatto ad essere illustrato in un ipotetico "manuale del perfetto idraulico", bensì sta ad indicare il nome di una temibilissima arma batteriologica, che, nelle mani del cattivone di turno, costituisce una minaccia per l'incolumità dell'intera popolazione degli Stati Uniti. Inutile dire che, vestiti i panni dell'agente segreto Gabe Logan, nel gioco, starà a voi il compito di mettere in ginocchio l'organizzazione terroristica dello spietato Erich Rhoemer, in modo da recuperare i contenitori con il virus e salvare la vita di milioni di persone. Il gioco si apre con il classico FMV di presentazione grazie al quale verrete messi a conoscenza degli antefatti dell'avventura. Un particolare che noterete evidente già da tale introduzione è la qualità piuttosto bassa del design dei personaggi durante i vari filmati: il viso dei protagonisti è particolarmente inespressivo e mal definito, e il risultato finale non è migliore, per farvi capire, di quello ottenuto, ad esempio, con l'utilizzo della tecnica degli stacchi in *real time*, vista negli ultimi due episodi di **Tomb Raider**. Giunti alla schermata delle opzioni, oltre ad iniziare una nuova partita o caricare una posizione salvata su *memory card*, vi sarà consentito di accedere al cosiddetto *Training video*: in tale sezione, vi sarà mostrata una panoramica sui vari tipi di azione che potrete far eseguire al vostro personaggio sullo schermo e vi sarà illustrato per sommi capi il funzionamento del sistema di controllo. Per quanto riguarda i settaggi, invece, oltre alla consueta regolazione delle impostazioni audio/video, potrete procedere all'attivazione della modalità vibrante del *Dual Shock* (che, a dire il vero, in questo titolo viene sfruttata abbastanza limitatamente) ed al bilanciamento della luminosità dell'area di gioco.

▲ Alcuni nemici sono dotati di giubbotto antiproiettile: in tal caso per eliminarli potrete scegliere se limitarvi a colpirli alle gambe o provare a centrarli direttamente in mezzo agli occhi...

▲ Le casse contenenti le munizioni e le armi bonus sono spesso nascoste in alcune zone d'ombra: per scoprirle dovrete utilizzare la torcia elettrica che avete in dotazione.



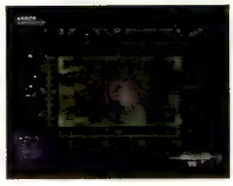
▲ Nel caso voleste sfogare un po' i nervi, potrete dedicarvi alla distruzione delle vetrate dei negozi e di parecchi altri elementi del fondale.

Le missioni

Per darvi un'idea di che tipo di gioco sia **Syphon Filter** potrei dire che tale titolo costituisce un buon mix tra il raffinato stile di **Metal Gear Solid** (gioco nel quale molto spesso il modo migliore per aver la meglio sui nemici consisteva nell'usare bene il cervello piuttosto che le armi) e la più classica "azione senza fiato" vista ad esempio nei vari episodi di **Duke Nukem** (corri di qua, spara di là e così via...). Se infatti la visuale di gioco prevede l'ormai tradizionale inquadratura dalle spalle del protagonista resa celebre da **Tomb Raider** (e, analogamente a quanto era possibile fare con Lara, potrete ad esempio far arrampicare il vostro personaggio su alcuni muri o farlo rimanere appeso a qualche cornicione in modo da consentirgli di raggiungere locazioni altrimenti inaccessibili), i combattimenti con i nemici prevedono quasi

Si ringrazia BG Games per il gioco

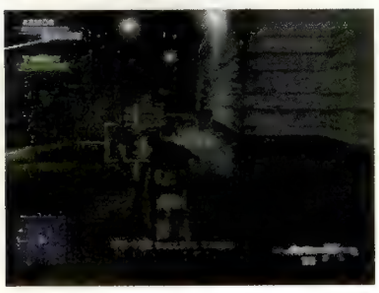
Non preoccupatevi, non è la foto venuta male...



sempre un minimo di pianificazione strategica e solo in pochissimi casi l'utente viene incentivato ad abbandonarsi a un noioso, quanto poco costruttivo, abbattimento di tutto ciò che si muove sullo schermo. Il gioco in sé è articolato su una ventina di missioni, il cui filo conduttore consiste ogni volta nel ritrovare e disinnescare alcuni ordigni che esplodendo diffonderebbero nell'atmosfera il citato virus Syphon Filter. All'inizio di ogni missione, un breve filmato farà da introduzione al *briefing* vero e proprio, nel corso del quale saranno spiegati i vari obiettivi da portare a compimento. Durante l'azione, poi, analogamente a quanto avveniva in **Metal Gear Solid**, sarete contattati via radio da un altro membro della vostra organizzazione che si occuperà di fornirvi alcuni utili consigli su come procedere nei vari casi. Fatto abbastanza singolare (visto lo standard degli ultimi prodotti analoghi), in **Syphon Filter** i dialoghi non sono sottotitolati: considerando che l'inglese usato dai protagonisti viene scandito con una pronuncia piuttosto "stretta", temo che gli utenti privi di una più che buona padronanza di tale lingua potrebbero avere qualche problema nell'afferrare al volo i vari suggerimenti forniti. Da notare che, per la gioia dei fan di Solid Snake, il doppiatore americano di Gabe Logan è lo stesso del protagonista di **MGS**.

Le armi

Durante i combattimenti con i nemici potrete servirvi di diversi metodi di puntamento, ognuno dalla diversa efficacia a seconda dell'arma che state utilizzando. Oltre alla modalità di *default*, che vi consentirà di fare fuoco esattamente nella direzione verso la quale siete rivolti, con il *target locking* potrete "agganciare" un obiettivo e continuare a sparargli anche se vi state muovendo verso un'altra direzione. Il sistema più esaltante è però, naturalmente, lo *sniper mode* grazie al quale, mediante l'utilizzo di un fucile con mirino di precisione, potrete procedere con precisione chirurgica all'eliminazione di obiettivi particolarmente delicati (ad esempio, durante una missione sarà necessario liberare alcuni ostaggi da un terrorista, munito



di giubbotto antiproiettile, che li tiene sotto tiro: inutile dire che una pallottola in mezzo alla fronte del nemico costituirà l'unica soluzione vincente...). Passando all'analisi dell'aspetto tecnico del gioco non si può non sottolineare come, a livello di realizzazione grafica, il lavoro di 989 Studios non si dimostri particolarmente brillante: le costruzioni poligonali sono sempre fin troppo semplici e le *texture* che le ricoprono sono scarsamente definite (il risultato finale è in pratica molto simile a quello a cui siamo stati abituati dai vari **Tomb Raider**). Fortunatamente tutto ciò fa sì che il motore grafico del gioco funzioni quasi sempre senza difficoltà: lo *scrolling* è abbastanza fluido e solo in alcune fasi particolarmente concitate è possibile notare qualche rallentamento. I controlli, come spesso succede anche in altri giochi dello stesso genere, richiedono un'iniziale fase di apprendimento, abbastanza frustrante, superata la quale, l'abitudine vi consentirà di non fare troppo caso all'imprecisione dei comandi (personalmente ho trovato più funzionale l'utilizzo del *controller* in modalità digitale piuttosto che analogica: la minor comodità viene utilmente controbilanciata da una maggior precisione). Il livello di difficoltà è calibrato abbastanza correttamente (alcuni passaggi sono decisamente ostici, ma credo che difficilmente vi capiterà di rimanere impiantati in un determinato punto senza riuscire a proseguire nell'avventura) e la presenza di circa venti missioni dovrebbe garantire la buona longevità totale del titolo. In definitiva il consiglio che mi sentirei di rivolgere ai potenziali acquirenti di questo gioco è di non farsi spaventare dalla prima impressione: nonostante il non eccelso aspetto grafico e l'inizialmente traumatico impatto con l'impreciso sistema di controllo possano fare pensare di primo acchito ad una produzione di basso livello, vi assicuro che l'intelligente meccanica di gioco (frutto di un equilibrato mix tra azione *arcade* e strategia) di **Syphon Filter** potrà regalarvi ore di divertimento proponendosi come valida alternativa (pur con tutto il rispetto...) all'attualmente inarrivabile **MGS**.

Igor Berzi

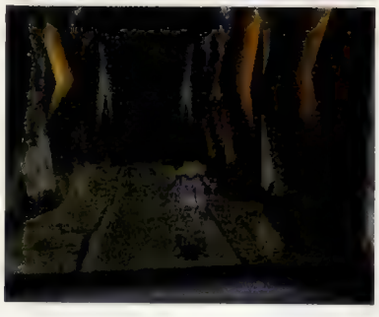
Voto: 83%

Tirar giù un elicottero con un fucile? I programmatori di 989 Studios dovevano essere proprio a corto di idee...

Legacy of Kain: Soul Reaver

I vampiri, fonte di ispirazione per decine di film e racconti, non sono mai stati sfruttati in maniera eccessiva nel mondo videoludico: se escludiamo la saga di **Castlevania**, in cui peraltro bisogna dare loro la caccia, sono relativamente pochi i titoli che vedono protagonisti questi esseri assetati di sangue. Crystal Dynamics, ultimamente più attiva che mai, prova a colmare questa lacuna con **Soul Reaver**...

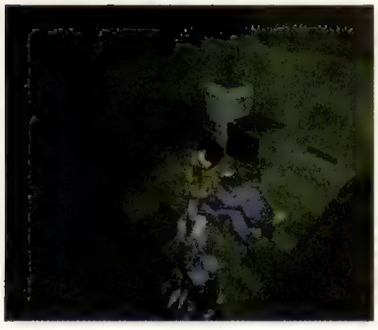
Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Crystal Dynamics
N° giocatori:	1
Genere:	Azione



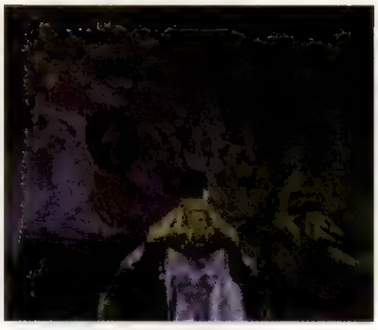
Ecco il mondo reale. Niente di spaventoso, eh?

La stessa stanza nel piano spettrale è completamente diversa. Favoloso!

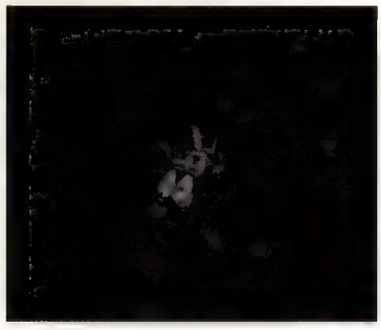
Come certo sapranno anche i sassi, **Soul Reaver** può essere considerato, a tutti gli effetti, il *sequel* di **Blood Omen: Legacy of Kain**. In realtà, i programmatori di Crystal Dynamics hanno apportato un gran numero di modifiche al gioco a livello strutturale, e anche la trama ha inizio circa un millennio di anni prima della fine di **Blood Omen**. La storia di **Legacy of Kain** vede il giocatore nei panni di Raziel, luogotenente di Kain che, dopo averlo servito fedelmente, è stato segregato nel Piano Spettrale, dimensione parallela in cui demoni e mostri di vario genere sono pronti a tutto pur di eliminare i visitatori, in particolar modo i vampiri. L'unica colpa del povero Raziel è quindi stata quella di vedersi spuntare sulla schiena un bel paio di ali, che rappresentavano la nuova evoluzione nella razza dei vampiri; ovviamente Kain ha interpretato questo fatto come un possibile pericolo, e ha deciso di sbarazzarsi in men che non si dica del poveraccio (dopo avergli spezzato le alucce, che possono essere utilizzate ora solo per brevi tratti), senza però fare i conti con la sua sete di vendetta. Liberatosi infatti dal Piano Spettrale e tornato sulla terra, Raziel è pronto ora a scatenare la propria vendetta e, anche se non più in grado di volare, è ancora capace di compiere un gran numero di azioni. Risolvendo infatti alcuni degli enigmi che sono presenti, Raziel riuscirà a scovare degli oggetti speciali che gli consentiranno di nuotare, scalare i muri, muovere oggetti senza toccarli, passare attraverso barriere e passare a proprio piacimento dal mondo reale al Piano spettrale. E' quindi fondamentale, per la riuscita della missione, studiare la posizione dei vari oggetti, prendendo in esame tutte le possibili soluzioni per arrivare in una determinata zona di un livello e raccogliere l'agognato premio. Gli appassionati dei giochi prettamente d'azione non devono comunque preoccuparsi, dato che è proprio su questo elemento che si basa la struttura di gioco di **Soul Reaver**; i programmatori, al fine di rendere il titolo più interessante e coinvolgente, hanno ben pensato di unire la violenza tipica dei vampiri a brevi momenti di riflessione (formula



▲ Una volta imparato a scalare i muri, avrete modo di visitare zone del gioco a prima vista inaccessibili.



▲ In queste caverne l'illuminazione è quasi assente. Per fortuna ci sono delle torce...

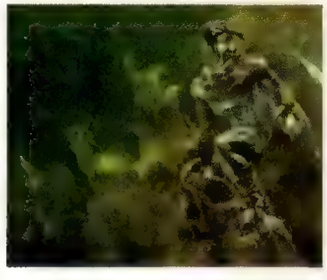


▲ Tuffatevi solamente dopo aver raccolto il power-up acquatico, altrimenti brucerete inesorabilmente.

vincente in titoli quali **Tomb Raider**, in cui l'esplorazione e la risoluzione di semplici enigmi ricoprono un ruolo fondamentale).

Vampirella for president

Legacy of Kain: **Soul Reaver** si sviluppa in un solo, unico, immenso livello. Una vera e propria avventura senza interruzioni, in cui sono numerosissimi gli scontri con vampiri di vario genere, pronti a qualsiasi nefandezza pur di aiutare il proprio signore e, di conseguenza, disposti a tutto per eliminare Raziel; questo significa che al giocatore capita spesso di trovarsi attaccato da un gruppo di nemici, che, seppur nettamente più deboli del nostro eroe, possono sempre contare sull'effetto massa. In tutto sono presenti in **Soul Reaver** circa una trentina di tipologie differenti di nemici (come se non bastassero i vampiri, suddivisi i cinque clan, sono presenti anche cacciatori di vampiri e altri esseri più o meno umani), a cui vanno aggiunti poi i cinque "boss", ovvero altri luogotenenti rimasti fedeli seguaci di Kain. Questi cinque vampiri, che possono essere considerati come i nemici di fine livello di altre produzioni, sono veramente potenti e resistenti e non possono essere eliminati utilizzando le normali tecniche di attacco. E' quindi importante studiare anche le ambientazioni, cercando di sfruttare a proprio vantaggio i diversi elementi dei fondali se non si vuole correre il rischio di tornare a vivere nel Piano Spettrale... Già, perché, visto che il nostro eroe non può morire (essendo già defunto) nel caso in cui l'energia arrivi a zero, si viene rispediti direttamente nella di-mensione parallela, da cui si può scappare solamente riconquistando l'energia necessaria per percorrere il tragitto inverso.

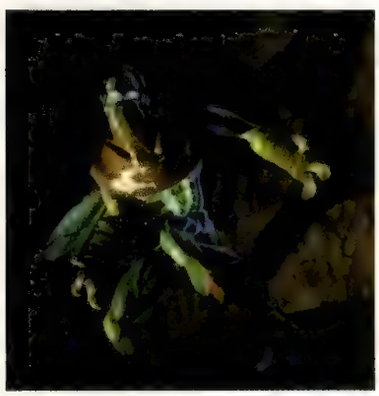


Vampire Savior

Sono parecchi gli elementi interessanti di **Soul Reaver** sia per quanto riguarda la struttura di gioco che per la realizzazione tecnica: esteticamente, i grafici di Crystal Dynamics hanno svolto un lavoro di altissimo livello, creando atmosfere che ricalcano quelle tipiche da film horror, con ambientazioni cupe e oscure (bella l'idea di creare due dimensioni, uguali come conformazione, ma sostanzialmente diverse nell'approccio grafico) e con una serie di vampiri e creature mostruose tutte molto curate, anche per quanto riguarda le animazioni. Il sistema di inquadrature a 360° sulle prime potrebbe creare qualche problema, ma alla lunga si rivela utile e ben fatto (nella maggior parte delle situazioni, almeno). Immancabile, in un gioco del genere, il sangue, che scorre ovviamente in quantità industriale; anche se Raziel raramente morde gli avversari (anzi, praticamente mai), con tutti gli attacchi a sua disposizione è facile che il nemico di turno finisca a terra ucciso e insanguinato. A creare il giusto *feeling* contribuiscono le musiche e gli effetti sonori, decisamente azzeccati e in tema con l'argomento del gioco; globalmente il nostro giudizio su **Soul Reaver** non può quindi che essere positivo. Certo, alla Eidos magari speravano di trovarsi fra le mani un altro personaggio alla Lara Croft, vista anche tutta la pubblicità che è stata fatta nei mesi scorsi a **Soul Reaver**, ma penso che i capoccia dell'etichetta inglese possano comunque ritenersi soddisfatti: non ci troviamo di fronte a un capolavoro assoluto, visto che la longevità è minata fortemente da una certa ripetitività dell'azione di gioco, ma chi ama i titoli in cui l'azione è inframmezzata da momenti di riflessione e ha voglia di divertirsi controllando un personaggio abbastanza insolito e violento, ha trovato il gioco adatto alle proprie esigenze.

Marco Ravetto

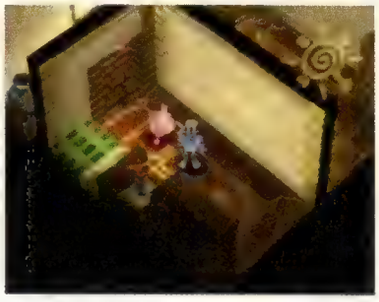
Voto: **88%**



Guardian's Crusade

Da un po' di tempo le cose non andavano bene nel villaggio di Teyan. Il raccolto di verdure era stranamente andato male e temporali violentissimi ogni notte sconvolgevano il cielo. E proprio dopo uno di questi temporali, il piccolo Teyan, di ritorno da un'ambasceria presso il villaggio vicino, trovò lungo la via un piccolo e strano mostro rosa...

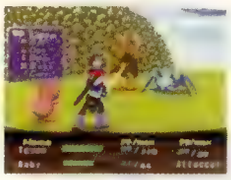
Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Tamsoft
N° giocatori:	1
Genere:	RPG



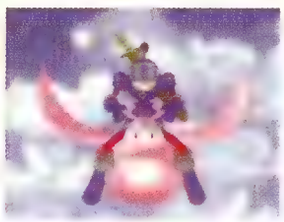
▲ Il livello di dettaglio della grafica è molto elevato.

Questo l'*incipit* delle avventure che ci attendono in **Guardian's Crusade**, il nuovo gioco di ruolo di Activision che intende riprendere il classico tema degli RPG alla giapponese rivisitando quelli che da sempre ne sono considerati i punti deboli. Sintetizzando, il classico gioco di ruolo alla giapponese, al contrario del filone occidentale degli RPG su computer, che aveva fin dai tempi di **Dungeon Master** abbracciato un ambiente simil-3D in prima persona, è basato su una mappa bidimensionale (o in finto 3D) sulla quale il personaggio o il *party* si muovono, raccogliendo oggetti ed esplorando il territorio. Gli RPG alla giapponese sono caratterizzati da combattimenti a turni e da incontri casuali con i mostri, che assalgono il giocatore senza preavviso durante le peregrinazioni esplorative. Giochi come **Genso Suikoden** e **Final Fantasy VII**, seppur di primo acchito estremamente diversi tra loro (il primo è interamente bidimensionale), sono di fatto identici per quanto concerne l'approccio di base. Anche **Guardian's Crusade** rispetta i canoni del genere, ma riesce finalmente a risolvere problemi che, anche nel blasonato **FFVII**, alla lunga risultavano stancanti. In prima istanza, gli incontri casuali con i mostri sono evitabili: il nostro personaggio si muove in un ambiente 3D isometrico nel quale compaiono dei fantasmi che si muovono casualmente. Se ci si avvicina troppo, cominceranno ad inseguirci, ma rimane possibile tanto evitarli quanto sfuggire loro nel caso ci si mettano alle calcagna. Questo approccio permette al giocatore, con un minimo di attenzione, di ridurre i combattimenti casuali ad un volume accettabile, inserendo anche una componente proto-strategica, in quanto se si è deboli e si sta tornando verso un villaggio si può tenere un profilo basso, mentre se si è in forma e si desidera realizzare qualche punto esperienza è utile ingaggiare battaglia, un po' come avveniva in **Zelda**. Dal punto di vista della meccanica di gioco, **Guardian's Crusade** non utilizza un sistema di controllo diverso per la mappa e le locazioni, come avveniva in **FFVII**. Tutto il gioco si svolge nel medesimo ambiente 3D isometrico, calcolato in tempo reale. Questo approccio rende l'esperienza più coinvolgente e realistica. I combattimenti, come detto, si svolgono a turni e in questo senso non appaiono grandi differenze rispetto ad altri prodotti. Come sempre sono disponibili gli incantesimi, rappresentati da giocattoli animati, ciascuno dei quali di fatto realizza un attacco o una magia curativa: ve ne sono in tutto 71 differenti. In un turno è possibile difendersi o attaccare utilizzando alternativamente la spada o i giocattoli. Per i primi due turni di combattimento è poi possibile fuggire, senza riportare danni. Anche questa scelta si muove nel senso di una maggior giocabilità, senza minare la difficoltà complessiva, che per dirla tutta, in questo genere di giochi, non è mai particolarmente elevata. L'aspetto che però vuole risultare altamente innovativo è la presenza del nostro cucciolo di mostro, di nome Baby. Riprendendo l'ormai consolidato modello del *virtual-pet*, durante il gioco è necessario interagire e rapportarsi al cucciolo, punendolo se sgarra e premiandolo se si comporta bene, in modo da forgiarne positivamente il carattere e renderlo un prezioso alleato. Nei combattimenti, infatti, potremo istruirlo sulla linea di condotta da tenere (attaccare, difendersi, difendere noi o scappare), e solo se il nostro *iter* educativo sarà stato opportunamente calibrato otterremo reazioni consone alla situazione. Se si commettono troppi sbagli, ci si potrebbe ritrovare con un alleato di fatto inutile. Baby ha poi la capacità di trasformarsi in vari modi per realizzare attacchi particolari (un

▲ Baby è un incrocio tra un ippopotamo, un maialino e un draghetto. Il risultato è questo.



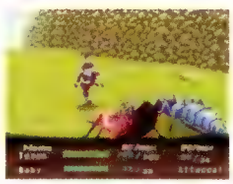
▲ La qualità della traduzione, come si evince da questo aulico scambio, è ottima.



po' come avveniva con gli incantesimi *Summon* in **FFVII**). Oltre a Baby, i nostri viaggi saranno coadiuvati da una piccola fatina, che ha la precipua funzione di fornirci dritte sul comportamento da tenere. Dal punto di vista della giocabilità, **Guardian's Crusade** è senz'altro un prodotto ottimamente riuscito. Tutte le correzioni al modello classico dell'RPG jappo riescono a smussare gli angoli e a rendere le partite un'esperienza fluida e coinvolgente. La comodità e la precisione dei controlli consentono di evitare i nemici con facilità e di muoversi tra i menu agilmente e con efficacia. Lo stile della grafica, minimalista ed estremamente pulito, riesce a risultare grazioso e carino senza rinunciare a preziosismi tecnici, come un ottimo e sapiente uso dello *shading* e la possibilità di ruotare la mappa 3D a 360°. La trama del gioco, molto importante in questo genere di produzione, è accattivante ed interessante, e la simpatia immediata che i personaggi riescono a suscitare è davvero notevole. Un discorso a parte merita la qualità della traduzione in Italiano: Activision aveva dichiarato di voler dedicare un'attenzione particolare alla localizzazione dei dialoghi, ritenendo fondamentale che gli sviluppi della storia venissero descritti con proprietà di linguaggio. E dobbiamo ammettere che ha mantenuto la promessa: il testo è assolutamente privo di imprecisioni ed errori, e la scelta lessicale è sempre appropriata, aspetto che si nota particolarmente nei nomi scelti per gli oggetti e i giocattoli. Il sonoro è forse l'unica direzione in cui il gioco si muove zoppicando: le musichette sono carine e appropriate, ma niente di più, e gli effetti sonori, per quanto di qualità, potrebbero essere presenti in numero ben maggiore. Dal punto di vista tecnico, il motore 3D è molto preciso e pulito, e la scelta di optare per un mondo interamente tridimensionale è senz'altro azzeccata. Se non l'aveste ancora capito, questo **Guardian's Crusade** è davvero un buon gioco, che non ha nulla da invidiare ad altre ben più blasonate produzioni. Se cercate un RPG che finalmente abbia il coraggio di non sacrificare parte della giocabilità al rispetto di una tradizione di cui si è ormai abusato, avete trovato quello che fa per voi.

Matteo Tenca

Voto: 85%



PROMOGRAPH *advertising*

PlayStation

MM-GAMESM

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

NINTENDO64

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION

USATI DA LIT. 20.000
NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64

USATI DA LIT. 50.000
NUOVI DA LIT. 79.000

DISPONIBILI INOLTRE GIOCHI USATI PER:
SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, SATURN
GAMEGEAR, GAMEBOY

Telefono	consegne **GRATIS**
02.28.94.641	ordinando almeno 2 prodotti

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI NUOVI E USATI TE LO INVIEREMO GRATIS

GRANDE PROMOZIONE "ROTTAMAZIONE" COMPUTER

Ritiriamo la tua vecchia console videogiochi a

LIT. 250.000

SULL'ACQUISTO DI UN COMPUTER!!
...Se invece hai un PC 286, 386, 486, Pentium o Amiga te lo supervalutiamo ancora di più!!!! Se non hai un computer o una console da rottamare, avrai diritto ad uno sconto, oppure grazie a **"formula 12"** hai la possibilità di pagare il computer metà subito e metà in 12 rate mensili, tutto senza interessi e senza busta paga o 740.

disponibili inoltre tutte le ultime novità di GIOCHI PER PC
Noi siamo gli unici ad offrirti la

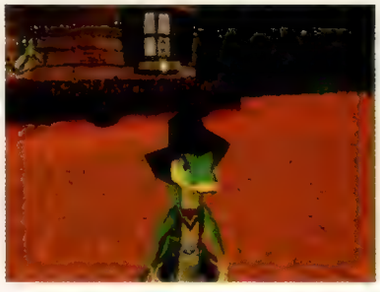
GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per Pc, e decidi di riportarcelo entro breve tempo, te lo rivalutiamo fino al 90% del prezzo di acquisto; così potrai prenderne un altro con una piccola differenza. La valutazione del gioco sarà fatta in base a quanto tempo passa dalla data di acquisto e la data di rivendita.

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Gex 3: Deep Cover Gecko

Il precedente episodio di Gex che vide la luce poco più di un anno fa sulla console di casa Sony venne definito dalla critica "quanto di più vicino a **Mario 64** si sia mai visto su una PlayStation". Potete quindi immaginare quanto grandi siano le aspettative riposte in questo nuovo **Deep Cover Gecko**...



▲ Purtroppo la lingua inglese impedisce molto spesso di afferrare al volo le numerosissime battute, citazioni di altrettanti film famosi, che Gex esclama durante l'avventura.

▲ A seconda del mondo che vi troverete ad esplorare il protagonista cambierà il proprio abbigliamento vestendosi a tema con l'ambiente che lo circonda.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos Interactive
Sviluppatore:	Crystal Dynamics
N° giocatori:	1
Genere:	Platform 3D

Bisogna ammettere che la campagna pubblicitaria ideata da Eidos Interactive per promuovere **Deep Cover Gecko**, ovvero l'ultimo episodio della saga di **Gex**, può senza dubbio considerarsi una delle più azzeccate della storia dei videogiochi. L'idea di introdurre anche nel mondo videoludico il collaudatissimo concetto di *guest star* ampiamente utilizzato nelle serie televisive americane, si è infatti dimostrata una trovata a dir poco geniale: praticamente da un mese a questa parte quasi tutti i *mass media* per così dire "seri", hanno riportato la notizia della presenza nel gioco di una delle famosissime bagnine di *Baywatch* (nonché *Playmate*, con tanto di paginone centrale, del numero di marzo '98 di *Playboy*...), Marliece Andrada. Penso ben che pochi di voi non avranno notato le parecchie copertine (addirittura quella dell'inserto telematico di Panorama) e le numerose citazioni (Sette, Il Corriere della Sera) che si è conquistata la simpatica immagine con il nostro baldo geco che presta le proprie estremità per fare da... "reggiseno" alla procace coniglietta.

Gex, drugs & rock'n'roll

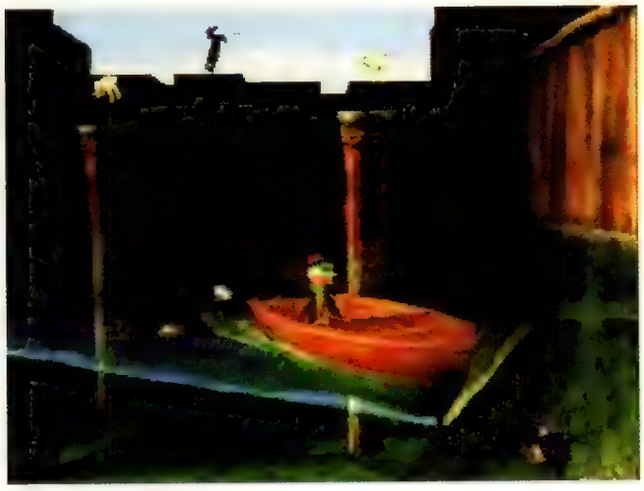
Scopo e trama del gioco sono abbastanza intuibili: nei panni dell'ormai celeberrimo lucertolone Gex dovrete avventurarvi attraverso alcuni stranissimi mondi "a tema", nel tentativo di sconfiggere il vostro redivivo nemico Rez e salvare dalle sue grinfie l'affascinante Agente Speciale Xtra (quest'ultimo ruolo è ovviamente interpretato dalla notevole bellona di cui sopra). Una volta assistito al consueto filmato introduttivo, sarete trasportati senza indugio alla schermata delle opzioni dalla quale, quando avrete proceduto all'esecuzione dei vari settaggi di rito (configurazione audio/video, centratura dello schermo, ridefinizione dei comandi e così via) potrete finalmente dare inizio all'azione, cominciando una partita *ex novo* oppure caricando una posizione precedentemente salvata su *memory card*. Similmente a quanto avveniva nel precedente episodio di **Gex**, l'avventura inizia in una locazione che potremmo definire "area neutra": tale sezione è infatti completamente priva di nemici e di qualsiasi tipo di ostacolo, e costituisce una specie di zona di collegamento tra i numerosi mondi che dovrete man mano andare ad esplorare. Ovviamente all'inizio le possibilità di movimento e di accesso ai vari livelli sui quali è costituito il gioco saranno abbastanza limitate: a tal proposito occorrerà quindi procedere al recupero sistematico di una serie di chiavi particolari (in questo caso rappresentate da alcuni telecomandi) che vi consentiranno di raggiungere, oltre alle locazioni che vi erano inizialmente precluse, alcuni livelli bonus, come al solito immancabili in un titolo di questo genere.

It's tail time!

Anche il meccanismo e lo spirito del gioco non presentano particolari novità

▲ In questo nuovo episodio di Gex, il nostro lucertolone, in alcune fasi dell'avventura, si troverà a spostarsi a cavallo di alcuni animali o con alcuni mezzi alquanto improbabili.

▲ Anche stavolta i colpi di coda saranno l'arma principale con la quale potrete farvi largo tra i nemici.

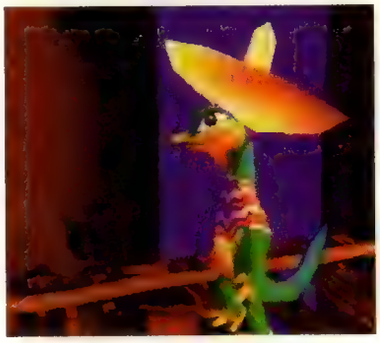


▲ Gli stupendi effetti di trasparenza rilevabili durante l'attraversamento di alcuni specchi d'acqua evidenziano il notevole impegno speso a livello di programmazione.

rispetto a **Enter the Gecko**: all'ingresso di ognuno dei mondi "a tema" che vi troverete ad affrontare, vi sarà mostrata una sorta di schermata di *briefing* che avrà il compito di illustrarvi gli obiettivi (in genere tre) da raggiungere ogni volta. A seconda dei casi dovrete quindi badare principalmente ad eliminare un particolare nemico, piuttosto che a ritrovare un determinato oggetto, o a compiere una determinata azione. Ciò, in pratica, fa sì che ogni livello debba essere affrontato da capo più di una volta (non è infatti possibile raggiungere più di un obiettivo allo stesso tempo: una volta completata ogni missione otterrete un nuovo telecomando grazie al quale potrete tornare alla suddetta area "neutra"; in genere, solo quando avrete ottenuto tutti i telecomandi in un particolare mondo vi sarà dato accesso al mondo successivo), ma non spaventatevi, perché quello che a prima vista potrebbe apparire come un bieco trucco per aumentare la longevità globale del titolo, si rivela piuttosto un utile metodo escogitato dai programmatori al fine di incentivare l'utente a non limitarsi ad una superficiale esplorazione (sarebbe un vero peccato...) delle amplissime locazioni sulle quali è articolato ogni livello. Un'innovazione piuttosto interessante è costituita dalla nuova abilità attribuita al protagonista di utilizzare alcuni oggetti o di interagire con alcuni personaggi per così dire amichevoli, in modo da farsi aiutare nel completamento di alcune particolari missioni. Per fare qualche esempio, potrete ammirare il vostro poliedrico lucertolone impegnato in discese a bordo di uno *snowboard*, in immersioni in perfetta tenuta da sommozzatore, in combattimenti alla guida di un carro armato, o in cavalcate in groppa ad asini, coccodrilli, cammelli e così via. Come accennato, lo spirito che ha da sempre contraddistinto i vari capitoli della saga di **Gex** è stato completamente rispettato pure in questa occasione: il filo conduttore di tutta l'avventura è quindi costituito dalle continue citazioni dei personaggi e delle situazioni del mondo del cinema e della televisione. Praticamente la scoperta dei riferimenti ad un determinato film o ad una particolare serie televisiva, diventa una specie di gioco nel gioco: lo stesso Gex, che, solo per citare qualche esempio, nel corso dell'esplorazione dei vari livelli si troverà ad indossare i panni dell'Agente 007, del cowboy Clint Gexwood, di Sherlock Gex, di DracuGex e via dicendo, è stato dotato dai programmatori di oltre mille espressioni verbali che, in quanto dirette trasposizione dai copioni dei vari film, faranno sicuramente la gioia di tutti i videogiocatori cinefili.

Gex's all folks!

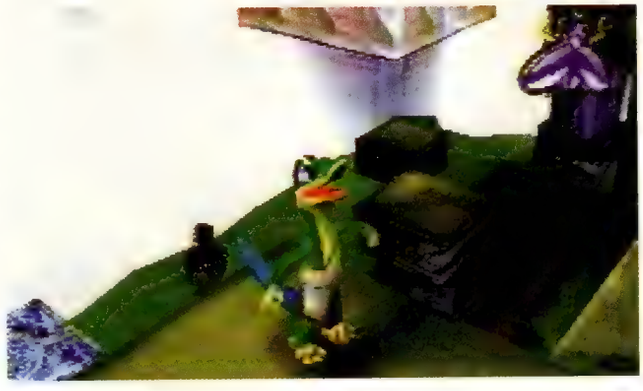
Sotto il lato tecnico questo **Deep Cover Gecko** conferma l'eccellente impressione destata già dall'episodio precedente: nonostante il motore grafico non sembri aver beneficiato di miglioramenti eclatanti, l'aspetto estetico del gioco offre, sia a livello di quantità di



poligoni sullo schermo che di qualità delle *texture*, quanto di meglio sia attualmente possibile vedere su PlayStation. I mondi da esplorare sono in genere molto ampi e sebbene la visuale di gioco si spinga spesso assai in lontananza, i rallentamenti e l'effetto *clipping* superano raramente limiti accettabili. L'ottimo lavoro fatto a livello di programmazione viene evidenziato anche dall'incredibile cura prestata per i particolari più insignificanti. Per capire cosa intendo sarà sufficiente che lasciate il protagonista inattivo per qualche secondo sullo schermo: dopo pochi istanti Gex comincerà ad esibirsi in divertentissime pose ed espressioni (differenti a seconda del mondo che state esplorando) che, utilizzando un modo di dire calcistico, "varrebbero da sole il prezzo del biglietto". Per quanto riguarda il sistema di controllo va sottolineato come, caso più unico che raro in un titolo di questo genere, i comandi analogici si rivelino sempre precisi e puntuali nel rispondere agli impulsi impartiti dall'utente, rendendo quindi assai gratificante l'esperienza di gioco. Un'interessante innovazione, rispetto al precedente episodio, riguarda la gestione dei movimenti della telecamera virtuale, resi ora assai più razionali ed efficienti nel tentativo di riprendere l'azione sempre dal punto di vista ideale. Anche sotto l'aspetto della giocabilità il titolo Eidos si dimostra esente da pecche: il livello di difficoltà, calibrato abbastanza in basso, costituisce un buon incentivo nella prosecuzione dell'avventura anche per gli utenti meno smaliziati, mentre per i più esperti, un discreto indice di sfida è costituito dalla ricerca dei numerosi telecomandi segreti che consentono l'accesso ai vari *bonus stage*. Per concludere, l'unico appunto che mi sentirei di portare a **Gex 3** potrebbe essere costituito dalla forse eccessiva ripetitività di alcune situazioni di gioco che si vengono a creare nel corso dell'avventura: molti livelli, per essere completati con il massimo risultato (in termini di telecomandi nascosti ottenuti), necessitano di essere esplorati fino all'ultimo centimetro (per trovare tutti gli oggetti che danno diritto ai bonus) e il timore è che i giocatori meno motivati potrebbero alla lunga trovare particolarmente noioso tale procedimento.

Igor Berzi

Voto: **90%**



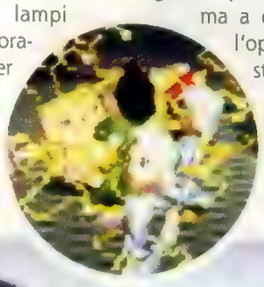
Poy Poy 2

Se un tempo erano solo i titoli di maggiore successo ritenuti degni di un *sequel*, ora qualsiasi produzione appena decente è considerata meritevole di una versione aggiornata: è questo il caso del bizzarro **Poy Poy 2**...

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-4
Genere:	Azione

Rispetto al "non tanto illustre" predecessore, **Poy Poy 2** può contare su un numero di novità abbastanza limitato; escludendo infatti la realizzazione tecnica, per cui sono state apportate alcune modifiche, ben poco è cambiato a livello strutturale. Il compito del giocatore rimane quindi quello di scagliare oggetti, che possono essere raccolti nelle varie arene, contro i propri avversari per riuscire ad azzerarne la barra energetica e, di conseguenza, eliminarli e progredire nel corso del gioco; ovviamente anche i personaggi controllati dalla CPU (o dagli altri giocatori umani) sono pronti a tutto e, per questo motivo, è fondamentale riuscire a guadagnare subito una discreta quantità di denaro per acquistare vari potenziamenti. Ciò che rende così forti gli abitanti del pianeta Poy Poy sono infatti i guanti, che possono essere acquistati nell'apposito negozio e che consentono di avere a propria disposizione abilità extra; oltre a permettere di raccogliere oggetti di tutte le dimensioni e pesi, ci sono guanti che consentono di lanciare missili radiocomandati, lampi oppure di bloccare temporaneamente un avversario, per poi colpirlo in tutta tranquillità. Una struttura di gioco così semplice e immediata è in grado di garantire una discreta dose di divertimento per poche ore, ma la quasi totale mancanza di varietà causa ben presto un calo del livello di interesse; continuare a tirare oggetti contro i nemici non è infatti il massimo della vita e solo la presenza della modalità *multiplayer* è in grado di mantenere desto l'interesse a lungo. Giocando contro tre amici infatti il divertimento è senza dubbio superiore, come accade d'altronde con la maggior parte dei giochi del genere (**Bomberman** *docet*); il problema a questo punto è stabilire se l'opzione *multiplayer* possa giustificare l'acquisto di **Poy Poy 2**. Purtroppo la risposta a questo interrogativo è negativa, dato che il settore in cui il titolo Konami mostra le principali lacune è proprio la modalità di gioco principale; a questi problemi a livello strutturale bisogna aggiungere una realizzazione tecnica che, pur avendo fatto evidenti passi in avanti rispetto al primo episodio, mostra ancora alcune lacune soprattutto per quanto riguarda la grafica, solamente discreta nelle ambientazioni e nelle animazioni. Non c'è niente da fare: **Poy Poy 2** è il classico titolo perfetto da giocare in compagnia di amici, semplice e immediato per le sfide di gruppo, ma troppo banale e privo di varietà nel gioco in singolo; altro aspetto che merita di essere evidenziato (e con questo concluderemo la recensione) è la quasi totale mancanza di differenze tra **Poy Poy 2** e il suo *prequel*. I programmatori infatti non si sono certo stancati più di tanto e hanno aggiunto pochi elementi (nuove armi, oltre alle già citate migliorie a livello tecnico), mantenendo invariata la struttura di gioco, quando era proprio questo elemento che necessitava dei maggiori ritocchi; il risultato finale è sotto gli occhi di tutti.

▲ Potete comprare nuovi guanti per avere a disposizione potenziamenti di vario genere quali missili, raggi laser e simili.



▲ Raccogliete una roccia e tiratela: ecco tutto quello che dovete fare in Poy Poy 2...

Marco Ravetto

Voto: 65%

▲ Se avete una famiglia numerosa, potreste anche divertirvi con Poy Poy 2, altrimenti lasciate perdere.

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation è sempre [illegible]

PlayStation

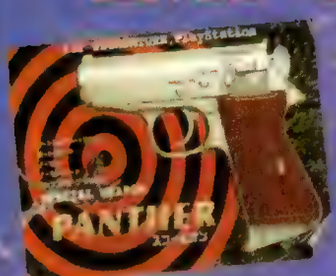
SONY VIP POINT

PlayStation

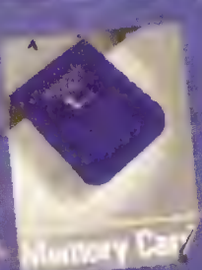
VASTO ASSORTIMENTO
OLTRE 3.000 ARTICOLI

LIRE 49.900

IMPORTAZIONE DIRETTA



PISTOLA CON PEDALE LIRE 49.900



MEMORY CARD 1MB LIRE 9.900

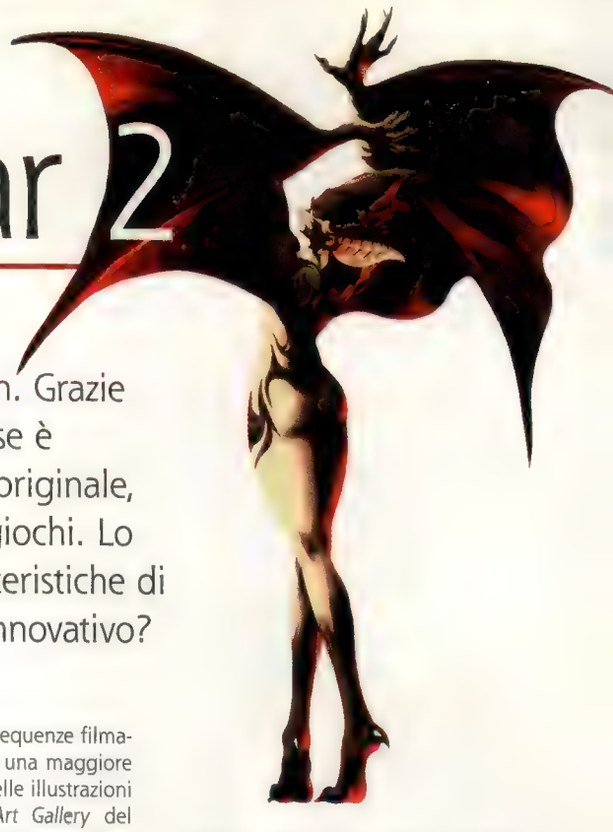
JOYPAD XTREME LIRE 9.900

I CLASSICI

LE NOVITA'

ADESIVI PSX: OLTRE 30 MODELLI

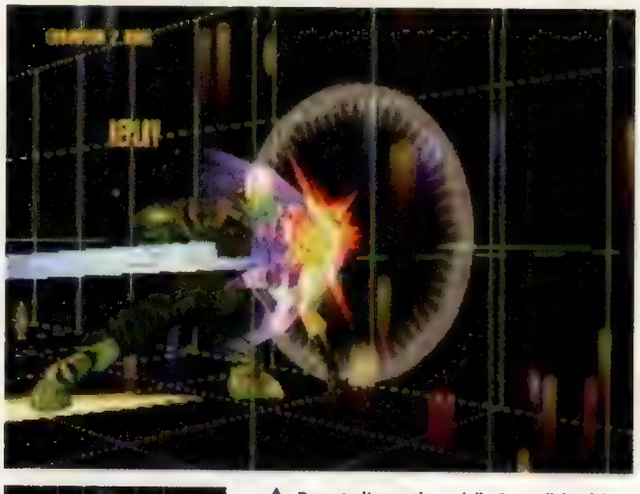
Bloody Roar 2

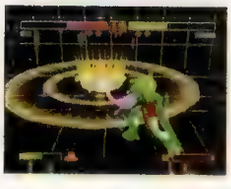


Convertito per PlayStation negli ultimi mesi del '97, **Bloody Roar** è stata una vera sorpresa da parte di Hudson. Grazie alla collaborazione con Eighting/Raizing, la casa giapponese è riuscita a produrre un picchiaduro immediato, frenetico e originale, qualità quest'ultima sempre più rara in questo genere di giochi. Lo scontatissimo *sequel* sembra mantenere le medesime caratteristiche di giocabilità della versione precedente, ma sarà altrettanto innovativo?

Versione:	Giapponese
Casa:	Hudson
Sviluppatore:	Eighting/Raizing
N° giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

Il successo del primo **Bloody Roar** ha convinto Hudson a curare maggiormente la conversione del proprio *sequel* per PlayStation. Il livello di completezza dei titoli Namco e Square è però ancora lontano: l'attenzione della casa produttrice si è infatti concentrata sono su alcuni elementi del gioco, ignorandone totalmente altri. La presentazione, ad esempio, è stata realizzata miscelando alcune scene del picchiaduro con le immagini dei Kinniku Shojo Tai (La Fascia delle Ragazze Muscolose), il complesso giapponese a cui è stata affidata la sigla hard rock iniziale, *Carnation Reincarnation*: il risultato è piuttosto squallido, soprattutto se paragonato alle splendide introduzioni di giochi come **Tekken 3** o **Ehrgeiz**. E' inoltre presente una seconda sequenza in *full motion* che apre lo *Story Mode*. Per quanto il soggetto e il dettaglio grafico dei personaggi non siano dei migliori, per non parlare dei fondali praticamente assenti, questa seconda *opening* è sicuramente più apprezzabile del filmato che introduce il gioco. La carenza qualitativa delle sequenze filmate è stata compensata da una maggiore cura nella realizzazione delle illustrazioni presenti nel gioco: all'*Art Gallery* del primo **Bloody Roar**, principalmente composta da *art* usato per il manuale ed il *merchandising*, si è preferito affiancare una serie di illustrazioni originali che, oltre ad avere uno scopo puramente artistico, servono a descrivere le avventure vissute dai protagonisti nello *Story Mode*. Una volta "trovate" nel corso del gioco, tutte le immagini possono essere ammirate in un'apposita galleria presente nel menù delle opzioni. L'*art* presente nel gioco permette di ammirare la sapiente caratterizzazione dei personaggi realizzati con uno stile tipicamente *anime*. Com'è consuetudine nei *sequel* dei picchiaduro ad incontri, nella rosa dei nove combattenti inizialmente disponibili troviamo numerose facce conosciute. Le uniche vere novità sono infatti costituite dal camaleonte Busuzima e dall'insetto Stun. Marvel è chiaramente ispirata al padre Gado, Bakuryu è una versione ringiovanita e velocizzata del precedente uomo-talpa, mentre Uriko, l'avversario finale di **Bloody Roar**, utilizza la medesima tecnica di combattimento di Long. Neppure i due boss sono stati salvati da questa tendenza alla clonazione. L'ultimo ostacolo prima di arrivare alla fine del gioco è rappresentato dall'uomo-leone Gado, uno dei protagonisti dell'episodio precedente, mentre il boss segreto Sheng Long è una versione potenziata dell'uomo-tigre Long. Ad ogni personaggio sono stati assegnati quattro costumi, che in alcuni casi differiscono non solo per il colore, ma anche per il disegno. La scelta dell'abbigliamento influenza anche la colorazione della bestia in cui ci si trasforma. Il caso più estremo è rappresentato da Marvel, che quando si veste di jeans diventa una pantera nera invece di un leopardo. Il comparto grafico è in effetti l'elemento del gioco che ha subito i maggiori miglioramenti; i personaggi risultano ora più definiti e particolareggiati. Notevole, ad esempio, l'effetto di persistenza della luce negli occhi di Marvel quando è in versione pantera nera. Le animazioni hanno subito un notevole incremento della velocità mantenendosi comunque fluide e realistiche (60 *fps*). Sfarfallamenti delle *texture* ed errati rilevamenti della collisone dei poligoni sono rari e si verificano principalmente durante le inquadrature ravvicinate. L'esecuzione dei colpi speciali e delle trasformazioni è sottolineata dall'ampio uso di effetti di luce e, in alcuni casi, anche dalla gestione dinamica delle inquadrature. Il sangue è meno copioso che nella passata edizione, ma agli effetti della spettacolarità del gioco non è una grande mancanza. Il maggiore dettaglio con cui sono stati realizzati i personaggi ha finito per sacrificare i fondali, che risultano graficamente meno complessi rispetto a **Bloody Roar**. E' stata comunque conservata la possibilità di demolire i muri perimetrali, scagliandovi contro l'avversario con un colpo





▲ Durante l'esecuzione delle Super il fondale cambia d'aspetto.

▲ Il sistema di scarto laterale è davvero poco intuitivo.

Si ringrazia BG Games per il gioco

mortale. Praticamente invariata la qualità dell'audio che si compone di effetti sonori convincenti, campionamenti audio comprensibili e musiche aggressive. Sono peraltro disponibili due colonne sonore differenti, quella *arcade* ed una *hard rock* realizzata appositamente per la versione casalinga. Allo scopo d'incrementare l'interesse del gioco, minato dalla presenza di soli nove personaggi più due segreti, Eighting/ Raizing ha incluso un discreto numero di modalità e opzioni. Oltre ai classici *Arcade* e *Versus Mode* abbiamo un *Survival*, uno *Story Mode*, un *Watch Mode* e un *Custom Mode*: quest'ultimo permette di modificare alcuni parametri del gioco che si rendono disponibili una volta soddisfatte alcune particolari condizioni. Tra queste vi sono la possibilità di alterare le proporzioni dei personaggi (mani grandi, teste grandi o versione bambini), combattere senza fondale lasciando dietro di sé le proprie immagini residue o incrementare al velocità di recupero dai colpi subiti. Per quanto riguarda le periferiche impiegate dal gioco, **Bloody Roar 2** si limita a sfruttare le vibrazioni di *Dual Shock*, attivabili nel menù delle opzioni.

Lo Scarto Scartato

Rispetto al proprio predecessore, **Bloody Roar 2** presenta una meccanica di gioco praticamente invariata. E' stata conservata la disposizione dei tasti, la trasformazione mediante una barra che aumenta in considerazione del numero di colpi effettuati e la rigenerazione parziale del danno dopo la mutazione. Inspiegabilmente è stato conservato anche il poco intuitivo sistema di schivata laterale, ottenibile muovendo il pad in avanti mentre si para un attacco avversario; difetto a cui si era ovviato nella versione occidentale con l'aggiunta di un pulsante dedicato appositamente a questa funzione. Dato che SCEE ha già annunciato di voler apportare tale modifica anche in **Bloody Roar 2**, non si capisce per quale motivo Eighting/ Raizing non abbia adottato questa soluzione sin dall'inizio... La miglioria più evidente del titolo Hudson riguarda la parata degli attacchi, ora divisa in leggera, caratterizzata da un tempo di recupero molto ridotto ma vulnerabile alle *Guard Brake*, e pesante. La prima si esegue automaticamente rimanendo immobili, mentre per la seconda è necessario premere il tasto R1 o muovere la croce direzionale all'indietro. E' stato inoltre aggiunto un maggior numero di mosse e combinazioni per personaggio, inclusa una Super che può essere eseguita solo quando si è trasformati. I colpi speciali si eseguono sia mediante la pressione di più pulsanti in sequenza che utilizzando croce direzionale e tasti "alla **Street Fighter**". A parte le Super, gli attacchi si effettuano con una discreta facilità. Anche i principianti non dovrebbero quindi avere problemi ad adattarsi al sistema di controllo.

Sequel o clone?

Bloody Roar 2 mantiene intatte le caratteristiche di giocabilità e immediatezza del proprio predecessore. Anche questa nuova creazione di Eighting/ Raizing risulta quindi particolarmente adatta a chi cerca un picchiaduro non estremamente complesso, ma comunque impegnativo e divertente. Sebbene conservi molte delle caratteristiche del primo episodio, **Bloody Roar 2** è un titolo più completo dal punto di vista grafico e per quanto riguarda l'impianto di gioco. Un maggiore impegno nella realizzazione delle sequenze animate, l'inserimento di un pulsante di schivata ed un numero superiore di personaggi l'avrebbero sicuramente reso appetibile ad una più ampia fascia d'utenza.

Diego Cortese

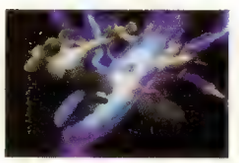
Voto: 89%

▲ La trasformazione è possibile solo quando si è riempita la barra apposita.

▲ Con un colpo mortale è possibile scagliare l'avversario fuori dallo schermo.

Bloody Trix

Expert Mode: Nella schermata dei titoli premete L1 + L2 + R1 + R2.
Quarto Costume: Finite l'*Arcade Mode* con tutti i personaggi. Scegliete il personaggio con il tasto SEL per indossarlo.
Ottenere Gado: Terminate il gioco ad un livello qualsiasi.
Combattere ed ottenere Sheng Long: Arrivate a Gado senza continuare; una volta sconfitto sarà disponibile.
Vittoria mostrata con l'effetto delle immagini residue: Premere Pugno, Calcio e Trasformazione quando si è vinto l'ultimo round.
Sblocco opzioni Custom Mode (finite l'Arcade Mode per potervi accedere):
Model Type: Concludete lo *Story Mode*.
Recovery Speed: Concludete lo *Story Mode* senza continuare.
Any Cancel Point: Sconfiggete quindici avversari nel *Survival Mode*.



Armored Core: Master of Arena

Un rumore metallico, come dei passi. Un'esplosione lontana... poi una più vicina. E di colpo un *mech* di otto metri gira l'angolo e ci punta in faccia un fucile laser da quattrocento colpi al secondo. È un attimo. Ancora intontiti dall'accelerazione dei nostri razzi atterriamo dolcemente sul tetto di un palazzo, e corriamo a scaricare una salva di missili sul nemico. Anche questa volta ce la siamo cavata... ma la prossima?

Versione:	Giapponese
Casa:	From Software
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto

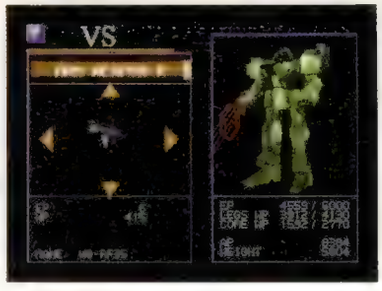
Armored Core: Master of Arena è il terzo tentativo da parte di From Software di convincerci a lasciare gli studi e il lavoro ed arruolarci nella divisione di fanteria robotica dell'Esercito. Al primo episodio, che risale a più di un anno e mezzo fa, ne era seguito un secondo, denominato **Project Phantasma**, che altro non era se non un'espansione dell'originale con più armi e pezzi per il *mech*. Quello che abbiamo ora fra le mani è di fatto il medesimo gioco, ma ancora un volta ampliato e corretto. **Armored Core: MoA** ci mette alla guida, come avrete già intuito, di un robot tipo *Robotech*, con il quale è necessario aggirarsi per i livelli riducendo a contorte carcasse di metallo fumanti tutto ciò che ci minaccia. Nel caso l'opera distruttiva dovesse andare compiutamente un porto, ci verranno corrisposti congrui assegni, al netto dei danni e delle spese. Con il denaro guadagnato col sudore della fronte del nostro *mech* (ammesso che ce l'abbia) possiamo fare un salto al locale negozietto di ordigni bellici e parti meccaniche per robot e tornarcene in garage con un set completo di nuova ferraglia da attaccare alla nostra metallica creatura. Lo spirito del gioco è proprio quello di raggranellare quattrini e di mettere insieme un robot in grado di spezzare le ossa (in titanio) degli avversari.

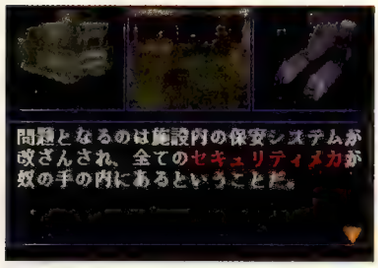
▲ La testa che vedete qui è dotata di un computer avanzato, di un rivelatore di presenze biologiche e di una memoria per l'automapping. Quasi quasi vendo la mia e me la compro.

▲ Il gioco non può vantare clamorosi effetti speciali, ma il livello di decenza è rispettato.

Mi dia un bel braccio in titanio...

La scelta di parti per il *mech* è favolosa: c'è davvero di tutto. Preferite un robot bipede con due braccia, una testa e un bel fucile in mano? Non c'è problema. Ma se avete gusti più raffinati, potreste apprezzare un mezzo cingolato, con due mitragliatrici al posto delle braccia. Se invece desiderate ottenere buoni risultati con il lanciamissili multiplo, è necessario spendere qualcosa in più per il sistema di puntamento avanzato. I più esigenti potranno anche ricorrere ad una testa in grado di gestire direttamente il sistema di puntamento, evitando così di occupare uno dei due ganci sulle spalle con il radar. Tutte questo ed altro ancora è alla portata di chiunque abbia l'abilità necessaria per superare le varie missioni e ammassare sufficiente denaro. La scelta di gambe e braccia va maturata tenendo presente anche il consumo d'energia: all'interno del nostro *mech* troviamo infatti un generatore che eroga una potenza precisa. Eccedendo in apparecchiature elettroniche, rischiamo di sovraccaricarlo,





▲ Quest'esemplare spiegazione ci permetterà di terminare la missione in men che non si dica!

con il risultato di avere un super-*mech* che non è in grado di fare nulla. Le gambe, allo stesso modo, devono essere in grado di reggere il peso delle armi e del busto, quindi uno sviluppo armonico del mezzo è irrinunciabile. Le armi a nostra disposizione non deludono: missili, fucili, mitra, mitragliatrici rotanti (altrimenti dette "rotelloni") e quant'altro sono a nostra completa disposizione.

Multi-mech

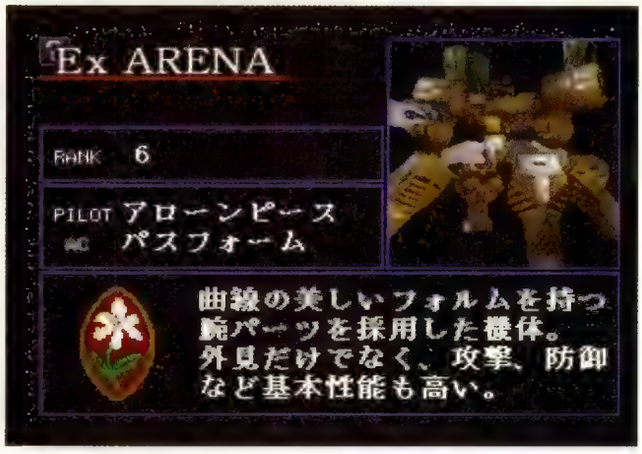
Già nei primi due episodi era balzato all'occhio che la forza di **Armored Core** risiedeva in gran parte nella modalità *multiplayer*. Giocare in due è infatti decisamente più divertente, in quanto da soli presto si prova una certa noia, soprattutto a causa dell'idiozia assoluta dei nemici. Ma il grande divertimento risiede nel mettere a confronto il frutto della nostra perversa immaginazione robotica con ciò che un avversario umano è riuscito a concepire, cioè nel salvare su *memory card* il nostro *mech*, andare da un amico e vedere se il suo simil-*walker* con la testa grossa è più forte del nostro atletico simil-Gundam con il radar ultimo grido. In realtà, la modalità *scenario* è sostanzialmente funzionale all'accumulo di soldi da impiegare nella creazione di un *mech* che riesca ad annichilire quello degli amici. Oltre all'aspetto prettamente tecnico, è compito del giocatore curare anche il look della propria macchina da guerra: è possibile cambiare individualmente il colore delle *texture* delle parti che compongono il *mech* (braccia, gambe e così via), oltre a poter scegliere tra varie tipologie di livrea (mimetica, metallica, da boscaglia, da deserto, ecc.). Se proprio siete dei maniaci (e i giapponesi in questo campo lo sono di certo) probabilmente non rinuncerete a disegnare pixel per pixel il logo del vostro Armored Core. Così abbigliati, potrete anche sfidare una serie di *mech* preconfezionati, nella modalità *Ex Arena*. Di fatto, si tratta di un torneo a incontri, in cui potrete sfidare un numero enorme di *mech* suddivisi per categoria motoria (gambe umane, gambe a ginocchio invertito, cingoli, gambe di ragno) già pronti per il massacro. Se riuscite a far fuori l'avversario, potrete salire in graduatoria, fino all'incontro con il migliore della sezione. Non è chiaro se i *mech* siano stati creati dalla fantasia dei programmatori o se siano invece il frutto delle ore di gioco dei tanti appassionati di **Armored Core**; in realtà, sono molte le cose ad essere poco chiare, in quanto la mole di ideogrammi sullo schermo è davvero impressionante, e solo conoscendo un minimo di giapponese è possibile calarsi a fondo nei meandri del gioco. Oltre alla modalità in *split screen*, è presente, come del resto nel precedente episodio, la possibilità di giocare in due in link, ma non in quattro.

Tech Mech

A livello di *engine* poligonale, possiamo affermare in tutta tranquillità che la differenza con il primo episodio della serie è davvero scarsa. Un anno e mezzo di tempo non ha portato alcun sostanziale incremento della qualità visiva: la risoluzione è infima (320x240) e si vede, gli effetti sono i soliti, e non sono state introdotte grandi novità nemmeno nello stile dei livelli e dei nemici. A parte questo, il tutto si muove abbastanza bene, ma risente in un certo senso dell'età del *concept*: mancano preziosismi come la possibilità di muovere la telecamera, ed alzare e abbassare lo sguardo è più deleterio che utile. Il sonoro è sempre identico: stessi effetti, musiche quasi uguali. Insomma, non pare di trovarsi di fronte a granché di nuovo. In realtà, questo **Master of Arena** deve essere pensato come un prodotto destinato al mercato giapponese, e non a caso il gioco è arrivato al settimo posto nella classifica delle vendite nel Paese del Sol Levante. Sfruttando anche la PocketStation, **Armored Core: MoA** punta tutto sullo scambio dei *mech* tipo figurine e sugli incontri tra amici, attingendo alla modalità a singolo giocatore solamente come modo di accumulare i soldi per le parti, divertendosi al contempo. Se si considera inoltre che la preponderanza sostanziale dei messaggi in giapponese rende la vita davvero difficile, non rimane che consigliare decisamente di aspettare l'eventuale versione americana o europea, tenendo sempre conto che un gioco del genere è votato al *multiplayer* e presto annoia, se giocato sempre e comunque da soli. Se i primi vi erano piaciuti, oppure il fascino dei robot è per voi irresistibile, potete anche farci un pensiero, ma se cercate uno sparatutto 3D che vi riesca a soddisfare per la giocabilità e la grafica, **Master of Arena** non fa decisamente per voi.

Matteo Tenca

Voto: 80%



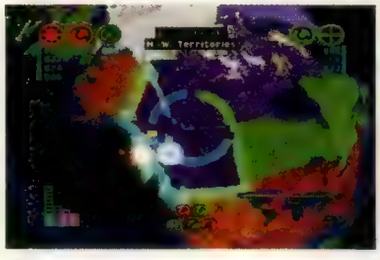
▲ Questo mostro schifoso è uno dei mech che potreste arrivare a progettare. Ma prima di arrivare a tanto, dovrete raggranellare cifre colossali.

Global Domination

Avete presente il bottone rosso utilizzato in ogni film di guerra che si rispetti per lanciare bombe dall'elevatissimo potenziale distruttivo? Beh, in **Global Domination** dovrete premerlo una volta... e poi una seconda... e una terza...

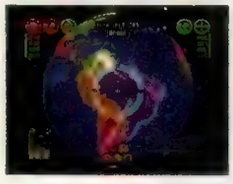
Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Strategico

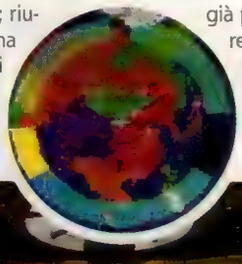
Nel nuovo titolo Psygnosis avrete la possibilità di impersonare uno strano team, specializzato in disastri nucleari; questo significa che, assoldati dalla nazione disposta a pagare di più per i vostri servigi, dovrete affrontare gli altri stati a colpi di bombe atomiche e altre armi del genere. Ovviamente le nazioni avversarie faranno di tutto pur di fermarvi e utilizzeranno a loro volta potenti armi e mezzi difensivi per salvaguardare il proprio territorio; **Global Domination** è quindi una simulazione di guerra su scala mondiale, divisa in tutta una serie di missioni, in cui il giocatore deve riuscire a portare a termine una pletora di obiettivi differenti. Non sempre, infatti, per riuscire a vincere è sufficiente eliminare il nemico, ma è anche importante difendere le proprie postazioni e i territori della nazione per cui si sta lavorando. A livello strutturale, **Global Domination** è un titolo che, pur non essendo eccessivamente complesso, richiede comunque un notevole studio strategico e un breve periodo di ambientazione per imparare al meglio i movimenti e i comandi disponibili; riuscire a spostarsi senza alcuna esitazione tra le postazioni offensive e quelle difensive è fondamentale se si vogliono avere speranze di vittoria,

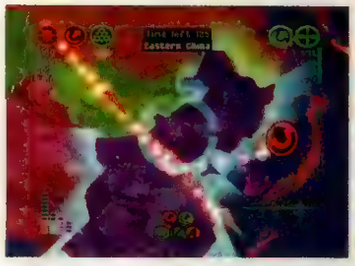


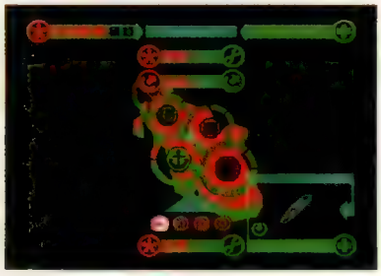
▲ Ricordatevi di eliminare le testate atomiche del nemico, altrimenti avrete poche possibilità di vittoria.

dato che nei momenti critici anche pochi secondi possono fare la differenza. Una volta preso il controllo di una delle basi, è possibile portare a termine un ampio numero di operazioni, quali, ad esempio, decidere quando sparare, stabilire gli obiettivi, far partire i cacciabombardieri oppure ricostruire zone eventualmente danneggiate; come già detto, è di estrema importanza anche utilizzare delle tattiche difensive per bloccare gli attacchi degli avversari. E' inutile prepararsi con tutte le forze a sferrare l'attacco totale, quando i sommergibili del nemico sono già pronti a sparare oppure lasciare sguarnite le proprie postazioni per tentare di colpire l'avversario di sorpresa; tutto sommato, per riuscire a portare a termine con successo









▲ Utilizzate gli aerei e le navi per difendere le vostre postazioni offensive e difensive.

Global Domination è necessaria una buona dose di studio strategico e pianificazione delle proprie mosse, anche se non raggiungiamo il livello di complessità di altre produzioni del genere, ma è chiara che questa fosse l'intenzione dei *game designer* di Psygnosis. Peccato che non sia possibile giocare in due, sfidandosi per il controllo del globo; un'opzione *multiplayer* avrebbe giovato sensibilmente alla longevità dato che, pur non essendo particolarmente facile, non ci vogliono certo mesi per finire **Global Domination**. Abbastanza positivo il giudizio per quanto riguarda la realizzazione tecnica, caratterizzata dalla presenza di un discreto numero di intermezzi che, malgrado la presenza di attori poco espressivi, riescono a creare la giusta atmosfera; curata con attenzione anche la mappa (che rappresenta il globo terrestre), così come le varie deflagrazioni, accompagnate da effetti sonori devastanti. Un titolo globalmente discreto, adatto però solamente agli amanti del genere *war games*.

Marco Ravetto

Voto: 73%

da Pubblicità

ATL in Barcelona

(see you in Amsterdam)

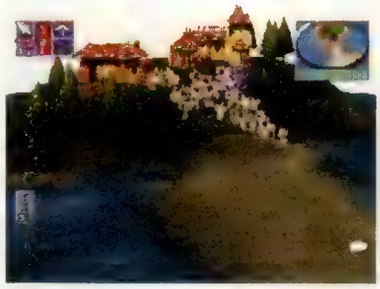
ATL®
WORKING BOOTS
ONLY THE TOUGH

Populous: The Beginning

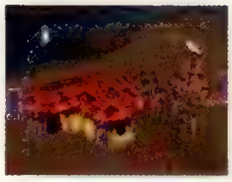
Dimenticatevi le bombe atomiche, i gas nervini e le armi ultra tecnologiche; ciò di cui avete bisogno per dominare il mondo è qualche potere magico... almeno così la pensano i programmatori di **Populous: The Beginning**.

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Bullfrog
N° giocatori:	1
Genere:	Strategico

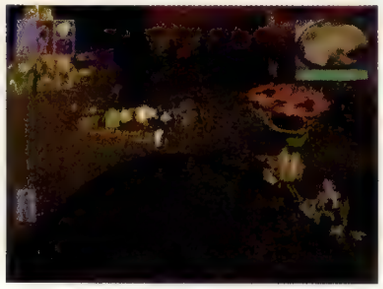
Ennesimo episodio della popolarissima saga di **Populous**, ideata dalla Bullfrog di Peter Molyneux ai tempi in cui le console erano considerate solamente giochi per bambini e Amiga e Atari ST dominavano ancora il mercato, **Populous: The Beginning** vede il giocatore nei panni della solita divinità in erba che, partendo dal livello di druido quasi totalmente incapace, deve arrivare attraverso 25 scenari ricchi di pericoli a meritarsi la qualifica di divinità; per riuscire in questa non semplice impresa è fondamentale imparare subito le caratteristiche delle armi magiche a propria disposizione, oltre a cercare di migliorarle costantemente. Inizialmente infatti sarete in grado solamente di sputare fuoco (un po' poco, in effetti) ma, pregando inginocchiati nei pressi delle statue che sono sparse in ogni livello, si possono ottenere nuove capacità, quali l'abilità di generare uno sciame di api assassine, dei tornadi, dei fulmini e addirittura dei vulcani; tutte queste armi possono (e devono) essere usate per rallentare la crescita dei villaggi nemici (la comparsa di un vulcano nel bel mezzo di un piccolo centro urbano non è certo un fatto positivo) e per favorire lo sviluppo dei vostri fedeli. Ovviamente, vista la vostra superiore abilità e alla limitatissima intelligenza degli abitanti del mondo di **Populous**, ogni vostro desiderio verrà, nel limite del possibile, esaudito da parte dei poveri cittadini; se volete costruire una nuova casa, basterà una semplice operazione per vedere un gruppo di persone mettersi immediatamente al lavoro. Il lavoro della divinità comunque non è solo piacevole e, soprattutto, per avere speranze di successo deve essere guidato principalmente dalla volontà di far progredire la propria popolazione (e, di conseguenza, migliorare le proprie caratteristiche), piuttosto che di soddisfare le proprie esigenze e i capricci momentanei; se infatti può essere divertente veder sgobbare gli abitanti del villaggio per costruire case e per eseguire altri lavori, è più importante cercare di portare a buon fine operazioni utili e che possano portare alla conclusione vittoriosa del livello. E' quindi importante controllare sempre la situazione, cercando di comprendere al meglio quali sono i bisogni della popolazione (nuove abitazioni per fare aumentare le nascite, per esempio) e preparando-

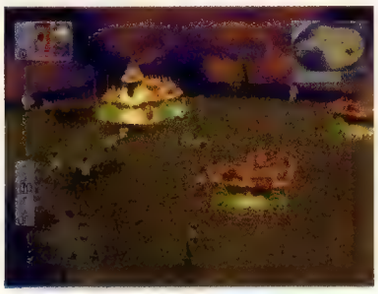


▲ I vostri guerrieri, armati di sassi e di bastoni si preparano ad attaccare i nemici. Certo che un tempo la guerra era molto più semplice...

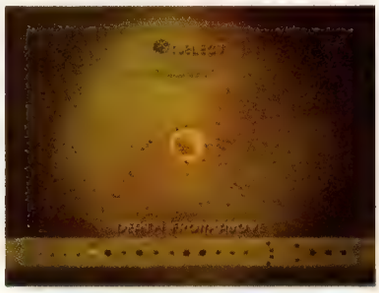


▲ Con questa visuale è possibile ammirare tutto il mondo.





▲ Tornadi, fulmini o sciami di api assassine sono solo alcune delle armi magiche a vostra disposizione.



▲ Questa è la vostra posizione all'interno del sistema solare. Utile, non trovate?

▲ Il vostro "alito pesante" vi permetterà di essere rispettati e venerati sin dall'inizio del gioco.

li per le numerose battaglie che dovrete affrontare; per riuscire a prevalere sulla tribù nemica non sono infatti sufficienti le doti magiche, ma bisogna anche combattere delle vere e proprie guerre. E' indubbio che, vista la qualità delle armi a disposizione (niente testate atomiche, bombe o carri armati, e nemmeno più banali fucili e pistole, ma solamente bastoni e pezzi d'ossa), è fondamentale poter contare su un buon numero di guerrieri pronti a tutto pur di difendere il proprio villaggio e la propria divinità; decisamente piacevole è il contorno grafico che accompagna ogni battaglia. Se in molti titoli del genere di ambientazione più moderna le battaglie sono rappresentate solamente da inquadrature di mezzi corazzati di vario genere, in **Populous: The Beginning** è invece possibile ammirare una serie di scene "alla *Braveheart*", con due masse di persone che si riversano una contro l'altra a tutta velocità.

Mondo Virtuale

Dal punto di vista tecnico, **Populous: The Beginning** non è certo uno dei titoli più spettacolari che ci sia mai capitato di vedere; è vero che in questo genere di titoli la realizzazione tecnica ricopre un ruolo non sempre primario, ma è altrettanto innegabile che una grafica accattivante riesce a creare la giusta atmosfera e a catturare, almeno inizialmente, l'interesse del giocatore. Globalmente comunque il nostro giudizio sulla grafica, pur non essendo particolarmente positivo, non può essere nemmeno negativo; i 25 mondi che compongono il gioco infatti, pur non potendo contare su un livello di dettaglio eccessivamente elevato (alcune ambientazioni sono davvero povere), svolgono comunque il proprio compito in maniera più che accettabile, mentre decisamente migliori sono le rappresentazioni grafiche delle armi a disposizione, con lampi, tornadi e altri disastri più o meno naturali abbastanza curati. Interessante la scelta da parte dei programmatori di utilizzare una visuale che riproduca il nostro pianeta nella sua globalità (l'inquadratura base è abbastanza stretta, ma è possibile allargarla fino a vedere l'intero globo terrestre) con tanto di curvatura all'orizzonte che aiuta a creare l'illusione di trovarsi a comandare un "mondo reale". Decisamente accattivante l'accompagnamento sonoro, caratterizzato dalla presenza di una voce fuori campo che suggerisce e sottolinea le varie azioni da voi compiute e che indica ciò che potete e ciò che non potete fare; la scelta di Bullfrog è stata decisamente azzeccata, dato che gli interventi di questa entità superiore sono sempre utili e ben realizzati dal punto di vista qualitativo (la voce ricorda lontanamente quella di Antony Hopkins nei panni Hannibal Lector, ne *Il silenzio degli Innocenti*). Mantenendo quindi la buona tradizione dei suoi illustri predecessori, **Populous: The Beginning** può essere considerato una produzione decisamente interessante che non deluderà certamente gli appassionati del genere, nonostante la stra-pubblicizzata dipartita di Molyneux da Bullfrog; per riuscire a prevalere nei 25 livelli presenti (soprattutto in quelli più avanzati, dove gli avversari sono incredibilmente agguerriti e ogni piccolo errore può costare carissimo), è necessaria una notevole capacità di pianificazione e non è sufficiente utilizzare le armi e le magie a proprie disposizione per riuscire a far crescere al meglio la popolazione e per poter quindi eliminare i nemici nelle varie battaglie. Sarebbe risultato interessante l'inserimento di una modalità a due giocatori, con un paio di divinità contrapposte sullo stesso pianeta che, dopo un periodo iniziale, si combattono a colpi di magie e di bastonate, ma questa mancanza non può essere considerata una pecca gravissima, dato che sono pochi i titoli del genere in cui è presente questa possibilità. Globalmente quindi il nostro giudizio su **Populous: The Beginning** non può che essere positivo: non possiamo quindi fare altro che consigliarlo a tutti gli appassionati del genere che vogliano divertirsi nei panni di una divinità alle prese con l'era primordiale.

Marco Ravetto

Voto: 85%

▼ Volete costruire una casa? Detto fatto!

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Sapevate che le auto impegnate nelle gare di Formula 1 possono essere rettangolari? Sembra incredibile, ma c'è chi la pensa così...

Versione:	Europea
Casa:	Ubi Soft
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-4
Genere:	Racing game

▲ Dopo un fuori pista, è possibile notare come le gomme della monoposto si sporchino, compromettendo leggermente la maneggevolezza della vettura.

Se l'introduzione relativa alle monoposto da Formula 1 rettangolari ha suscitato in voi qualche dubbio, tranquillizzatevi pure e non abbiate alcun timore; le vostre amate Ferrari, McLaren e Williams manterranno infatti le loro forme e dimensioni abituali nelle vere gare domenicali, anche quando, sfilando davanti alle telecamere (o davanti agli occhi dei più fortunati tra voi, seduti su un prato/tribuna tra centinaia di insetti molesti e decine di esagitati armati di birra e bandiere), si allontaneranno dal vostro punto di vista. Se invece quest'ultima evenienza dovesse accadere durante una partita con **Monaco GP RS 2** per PlayStation, preparatevi a subire uno *shock* niente male, dato che le automobili avversarie, una volta presa una certa distanza dalla vostra monoposto, finiranno immancabilmente per perdere *textures* e colori in un primo momento, per poi diventare dei semplici rettangoli monocromatici. Questo è infatti il nefando effetto dell'algoritmo di differenziazione dei modelli poligonali impiegato da UbiSoft, le cui caratteristiche ricordano purtroppo quelle dell'analogo sistema di riduzione della complessità degli oggetti tridimensionali impiegato in **Formula 1 '98**. Ma le similitudini tra i due titoli non finiscono qui, visto che anche in **Monaco GP RS 2** l'aggiornamento video incontra notevoli difficoltà nel disegnare gli oggetti a bordo pista (soprattutto nel caso di quelli più grandi, che vengono fuori all'improvviso e a blocchi enormi, in modo nient'affatto graduale), così come sono più o meno della stessa durata i caricamenti che inframmezzano le varie sezioni di gioco. E' invece differente, almeno in una certa misura, l'impegno profuso nella realizzazione del gioco, che dovendo supplire all'assenza di qualsiasi tipo di licenza ufficiale (niente nomi dei piloti, nessuna livrea reale per le automobili, nessun nome di scuderia originale) e alle evidenti lacune tecniche è stato indirizzato verso una resa globale migliore di quella offerta dall'antagonista di Psygnosis.

Go, go, go!

E' infatti d'obbligo constatare come i programmatori, probabilmente allo scopo di restituire un po' di equilibrio alla parte tecnica, abbiano inserito dei piccoli particolari grafici piuttosto simpatici; peccato però che le scintille prodotte dal sottoscocca che tocca la strada, le gomme che si sporcano nelle escursioni fuori pista e si puliscono progressivamente una volta

tornati sull'asfalto e i dischi dei freni in carbonio che diventano incandescenti dopo un uso prolungato non siano più sufficienti per impressionare i giocatori, ormai abituati a "finezze" di questo tipo (già viste e riviste in più di un simulatore automobilistico, compreso il diretto rivale di **Monaco GP RS 2**, ovvero il solito **Formula 1 '98** di Psygnosis), che comunque non fanno mai male. Gli avversari in pista, dal canto loro, non fanno granché per migliorare in maniera tangibile la situazione, comportandosi in modo spesso e volentieri incoerente, guidando in linea di massima piuttosto piano (provate a ritardare di pochi metri la staccata in una curva particolarmente affollata e inanellerete una serie di sorpassi a dir poco improbabile) e ignorando in generale la presenza del giocatore umano, che si troverà più di una volta con le ruote degli altri concorrenti a contatto con le proprie e con la strada sbarrata da piloti totalmente ignari delle norme comportamentali elementari della Formula 1 (altro punto in comune con **Formula 1 '98**). L'impostazione *arcade* di **Monaco GP RS 2** giustifica probabilmente, almeno in parte, l'implementazione di un sistema di intelligenza artificiale così semplice e scontato, ma ciò non toglie che la sfida offerta dai piloti controllati dalla CPU sia solo raramente interessante; nella maggior parte dei casi il fattore più importante è infatti quello relativo alla pista, memorizzata la quale non si hanno quasi mai grossi problemi nel lasciarsi alle spalle gli avversari (che anche nell'evenienza di un leggero incidente del giocatore umano manifestano un notevole ed imbarazzante affaticamento nel tentativo di risalire la china e riguadagnare posizioni, soprattutto al livello di difficoltà inferiore).

Vittoria!

Dove invece **Monaco GP RS 2** guadagna diversi punti rispetto alla concorrenza è nella resa della dinamica comportamentale dell'automobile, che pur presentando diverse lacune rimane sufficientemente plausibile e senza dubbio più completa di quella implementata negli altri giochi di questo tipo; nonostante sia possibile recuperare alcuni testacoda agendo su volante e freno esattamente come si farebbe con un kart (palesemente più leggero, più piccolo e meno potente di una vettura da 700 e più cavalli), infatti, è possibile riscontrare un'influenza finalmente evidente del danneggiamento del mezzo meccanico. Il progressivo deterioramento dell'alettone anteriore renderà quindi sempre più precaria la tenuta di strada della monoposto, chiaramente privata di una parte del proprio carico aerodinamico, mentre la perdita totale del musetto darà il colpo di grazia alle vostre braccia, che saranno messe a dura prova da un volante divenuto pesantissimo e da un raggio di sterzata nettamente maggiore rispetto a quello offerto in condizioni normali. E' inoltre decisamente superiore al solito (prendendo nuovamente come metro di paragone **Formula 1 '98**) la suscettibilità dimostrata dagli organi di trazione delle automobili, che una volta finite sull'erba o peggio ancora sulla sabbia arrancheranno in modo del tutto logico fino al rientro sulla superficie asfaltata; è invece sospetto, talvolta, il meccanismo che regola le perdite di aderenza improvvise, che nella loro occasionale incoerenza ricordano l'eccessiva fiscalità del buon vecchio **TOCA** (il primo, s'intende) di Codemasters. **Monaco GP RS 2**, in sintesi, è un gioco tutto sommato godibile e (in più di un caso) sufficientemente attento alle necessità e alle implicazioni di una simulazione *arcade* di Formula 1, nonostante gli indisponenti problemi grafici e le occasionali *défaillance* dell'impianto di gioco. Non aspettatevi però un **TOCA 2 Touring Cars** o un **Gran Turismo** a ruote scoperte...

Erik Pede

Voto: 73%

▲ Ma perché i piloti controllati dalla CPU non guardano mai negli specchietti?

▲ Poteva mancare la foto del circuito monegasco in un gioco che si chiama Monaco Grand Prix Racing Simulation 2?

▲ Peccato che il gioco non usufruisca di alcuna licenza per quanto riguarda nomi di piloti e scuderie.

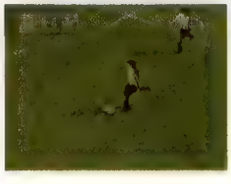
UEFA Champions League

Finora esistevano decine di simulazioni calcistiche dedicate ai Mondiali oppure titoli in cui era possibile affrontare un intero campionato con coppe di lega e simili, ma mancava ancora un gioco dedicato quasi interamente alla competizione più prestigiosa a livello europeo, ovvero la Champions League. Ora, grazie all'onnipresente Eidos, anche questa lacuna è stata colmata...

▲ Dopo ogni gol i soliti replay mostrano l'azione da diverse inquadrature.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

La nuova simulazione calcistica Eidos, com'è facilmente intuibile dal titolo stesso, è incentrata sulla Champions League, competizione a cui potrete partecipare selezionando la propria formazione preferita tra tutte quelle che nella stagione in corso si sono qualificate per i gironi eliminatori; potrete quindi cercare di far passare in maniera più agevole il turno alla Juventus, affrontare il girone di ferro del Barcellona oppure provare a compiere una vera e propria impresa controllando formazioni del calibro dello Sturm Graz o dell'HJK Helsinki. I valori delle varie formazioni sono stati fedelmente riprodotti in **UEFA Champions League** e, per questo motivo, è consigliabile iniziare a giocare selezionando una formazione di buon livello; trattandosi di una licenza ufficiale poi, sono stati inseriti tutti i nomi originali, anche se, a causa dei tempi di produzione, gli ultimi movimenti di mercato non sono stati considerati (i gemelli De Boer, per esempio, sono ancora all'Ajax e la Juventus non ha a propria disposizione Esnaider, anche se bisogna ammettere che era questa la situazione all'inizio della stagione, e quindi nella prima fase del gioco), ma si tratta comunque di un difetto sopportabile e che non crea alcun tipo di problema nel corso della partita. Inoltre, per chi non desiderasse cimentarsi subito nella competizione principale, è possibile prendere parte a una vera e propria seduta di allenamento in cui, soli in campo contro un portiere, si possono imparare le principali tattiche di gioco e studiare schemi per calci d'angolo e punizioni. Se a questo punto non siete ancora pronti a partecipare alla Champions League, potete sempre giocare alcuni incontri amichevoli, selezionando la propria formazione, oltre che tra quelle disponibili "normalmente", anche tra quelle storiche che hanno vinto, dagli anni '60 fino ad oggi, questo importantissimo trofeo; potrete quindi creare incredibili sfide tra il leggendario Real Madrid di Puskas, Di Stefano e Gento con l'Ajax di Cruyff, fino ad arrivare al più moderno Milan del trio olandese oppure alla Juventus di Vialli e Ravanelli. Tutte queste formazioni possono essere utilizzate anche per creare un torneo personalizzato in cui, unendo passato e presente, è possibile realizzare un vero e proprio campionato dei sogni. Altra opzione (di chiara ispirazione Konami) che prevede l'utilizzo di formazioni del passato, in questo caso comunque sempre



▲ Al contrario di quanto accade in molti titoli del genere, è abbastanza semplice spedire le punizioni all'incrocio dei pali.

▲ Settando l'effetto al massimo, si possono realizzare conclusioni veramente incredibili.

▲ Le diverse inquadrature presenti, tutte abbastanza "larghe", consentono di avere sempre presente ciò che sta accadendo sul terreno di gioco.

più recenti, è lo *Scenario*, in cui bisogna giocare spezzoni di alcune partite delle scorse stagioni riuscendo a portare a termine un determinato compito (difendere un risultato in inferiorità numerica, recuperare con pochi minuti disponibili, ecc.); sono presenti un numero veramente elevato di situazioni differenti e, se in alcuni casi è abbastanza semplice riuscire a vincere, in altri bisogna affrontare situazioni veramente disperate in cui solo i giocatori più esperti possono avere qualche speranza di successo.

Rigori e Punizioni

Subito dopo aver selezionato la modalità di gioco (e, nel caso in cui si sia scelta la Champions League, aver sentito nuovamente l'inno ufficiale della manifestazione) è giunto il momento di scegliere gli undici giocatori da mandare in campo e la strategia da utilizzare; una volta superata anche questa fase non resta che iniziare con la partita vera e propria, accompagnata in questa versione nostrana dalla telecronaca di Bruno Longhi, voce ufficiale (almeno a livello italiano), della Coppa dei Campioni. I commenti del buon Bruno, oltre ad essere abbastanza numerosi, sono globalmente soddisfacenti anche perché, fatto abbastanza importante, sono stati sincronizzati con discreta cura; questo significa che capita difficilmente di sentire affermazioni che non hanno nulla a che vedere con quanto sta accadendo sul terreno di gioco e il tutto aiuta a creare la giusta atmosfera. A livello grafico, il lavoro svolto dai programmatori è solamente discreto dato che, malgrado il livello medio delle animazioni sia abbastanza elevato (alcuni movimenti, soprattutto le parate dei portieri, sono decisamente di ottima fattura), sono presenti alcune imperfezioni soprattutto per quanto riguarda la corsa; decisamente azzeccate le ambientazioni, con stadi che riproducono con estrema fedeltà gli impianti più importanti a livello europeo e con condizioni climatiche che vanno dal sole alla pioggia. Tali condizioni, oltre ad essere evidenti visivamente, influenzano in maniera chiara anche lo svolgimento della partita. La fase giocata vera e propria, pur non raggiungendo le vette qualitative dei grandi capolavori del genere, si attesta tutto sommato su livelli ancora una volta discreti. Anche a livello strutturale sono presenti alcuni difetti che, oltre a rendere il gioco meno divertente, possono innervosire non poco il giocatore: i portieri, tanto per fare un esempio, hanno la tendenza ad esibirsi in ottime parate dalla distanza, ma si dimenticano totalmente di uscire sui passaggi lunghi, lasciando passare la palla senza muoversi e favorendo in questo modo l'intervento degli attaccanti avversari. Inoltre, utilizzando il passaggio filtrante (o meglio, quello che viene indirizzato automaticamente su un compagno) è facile trovarsi in situazioni di uno-contro-uno e, in questo caso, non è impossibile ottenere almeno un calcio di punizione, se non un rigore. Già, perché al contrario di quanto accade nella maggior parte dei titoli del genere, in cui i difensori avversari non intervengono fallosamente neanche nelle situazioni più disperate, in **UEFA Champions League** i calciatori controllati dalla CPU commettono un discreto numero di falli; peccato solo che, utilizzando attaccanti di un certo livello (controllando, ad esempio, la Juventus) si possono ottenere almeno un paio di rigori a partita, semplicemente eseguendo qualche rapida finte appena dentro l'area di rigore. Inoltre, eseguire giocate spettacolari non è un'impresa particolarmente agevole, dato che i calciatori avversari hanno la spiacevole tendenza ad essere sempre piazzati in maniera perfetta in qualsiasi situazione di gioco: presi da un certo senso di frustrazione si finisce quindi per imparare un paio di azioni e schemi, e andare avanti a segnare utilizzando sempre le stesse giocate. Concludendo, **UEFA Champions League** è comunque un titolo discreto, ma gli mancano quelle caratteristiche, soprattutto a livello strutturale, necessarie per permettergli di competere con i grandi classici del genere; una maggiore attenzione per alcuni particolari avrebbe senza dubbio giovato al titolo Eidos, di gran lunga inferiore al supremo **ISS Pro**, in tutte le sue incarnazioni.

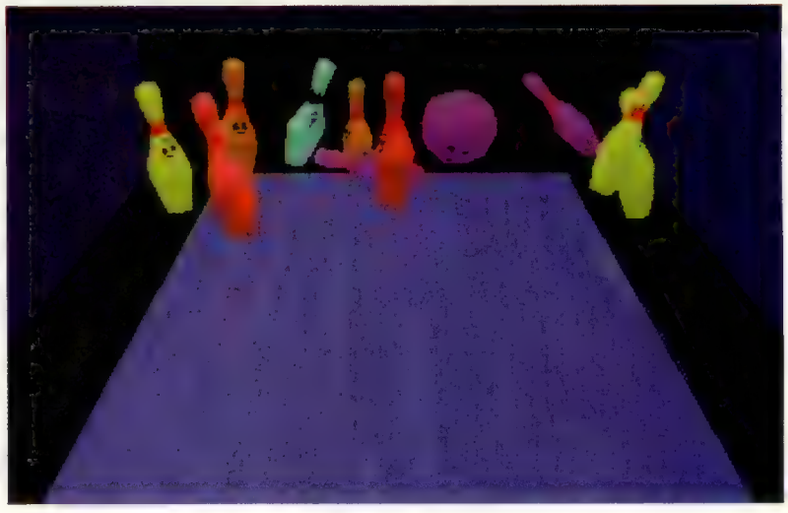
Marco Ravetto

Voto: 79%

Review

Brunswick Pro Bowling

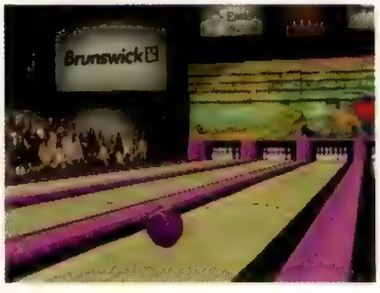
A prima vista il *bowling* sembra uno sport semplice, ma bastano un paio di tiri per rendersi conto che non è così facile far cadere tutti i birilli e, a volte, anche riuscire a colpirne almeno un paio: a chi non è mai capitato di infilare il canaletto laterale, causando le risate di tutti gli altri giocatori sulla pista?



▲ Avrete bisogno di un polso fermo e di buon occhio per riuscire a piazzare qualche strike.

Versione:	Europea
Casa:	THQ
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

Se volete rifarvi delle umiliazioni subite giocando a bowling, la soluzione è semplicissima; basta provare una simulazione dedicata a questo sport su qualsiasi computer o console per trasformarvi in pochi secondi da vere e proprie schiappe ad assi in grado di infilare uno *strike* dietro l'altro. Non esiste infatti un titolo del genere in grado di riprodurre in maniera fedele tutte le difficoltà del vero bowling, e nella maggior parte dei casi è sufficiente imparare la posizione giusta da cui tirare per ottenere punteggi da vero e proprio campione: appartiene a pieno diritto a questa categoria anche **Brunswick Pro Bowling**, nuova produzione di THQ in cui si possono sfidare alcuni tra i più famosi giocatori americani in tornei ad eliminazione diretta o in incontri amichevoli, oppure allenarsi prima di prendere parte alle gare vere e proprie. E' inoltre possibile, per tutti coloro che non hanno voglia di utilizzare uno dei personaggi presenti, creare dal nulla il proprio giocatore ideale, decidendone le caratteristiche fisiche; rispetto a quanto accade in altre simulazioni sportive però, questa fase non ricopre una particolare importanza (a meno che non vi divertiate a costruire un personaggio particolarmente stravagante) dato che le varie scelte a disposizione influenzano più che altro l'aspetto estetico e non portano particolari cambiamenti nell'abilità del giocatore. Dopo aver settato le varie opzioni e visionato le schermate introduttive, in grado di ricreare, almeno in parte, un'atmosfera televisiva, si inizia a giocare e si nota immediatamente come **Brunswick Pro Bowling** sia un gioco semplice come tutti i suoi predecessori. Non è necessaria infatti alcuna tecnica particolare per riuscire a vincere e, anche se si possono imprimere effetti alla palla, è più conveniente tirare con potenza in corrispondenza del primo birillo (spostati leggermente verso destra oppure verso sinistra) per ottenere sempre buoni punteggi; bisogna comunque ammettere che la sfida è sempre garantita dato che, se alcuni avversari non sono particolarmente abili, nelle fasi finali dei tornei si devono affrontare dei veri e propri campioni che difficilmente commettono errori. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, possiamo tranquillamente affermare che i programmatori di THQ stavolta non si sono certo affaticati troppo: se le animazioni dei giocatori infatti sono abbastanza fluide (anche se avrebbero potuto essere migliori con un briciolo di lavoro in più), i fondali risultano davvero scadenti. I vari filmati presenti servono a ben poco e il sonoro, limitato alle gride della folla e al rumore della palla, riesce comunque a riprodurre in maniera adeguata quanto si può sentire in un bowling. Globalmente **Brunswick Pro Bowling** è quindi un prodotto abbastanza deludente, troppo semplice nella struttura di gioco e con diverse lacune anche a livello tecnico.



▲ Questo simpaticone è uno degli avversari che avrete modo di sfidare.

Marco Ravetto

Voto: 50%

TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

VAGARY

Tekno

L.69.000

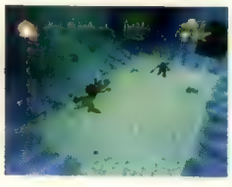
Studio Più

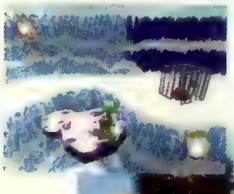
Croc (Platinum)

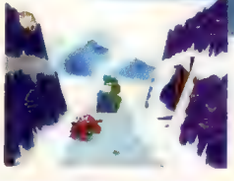
Un bel giorno un team di sviluppatori si riunì e pensò a quale animale utilizzare come protagonista in un videogioco... Un cane? No, troppo banale. Un topo? No, troppo piccolo. Un coccodrillo? No... anzi sì! E così nacque **Croc**. Amen.

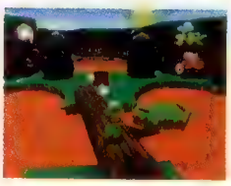
Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Interno
N° giocatori:	1
Genere:	Platform

▲ Ecco uno dei nemici più "mostruosi" che dovremo affrontare. Ehm, avanti il prossimo...



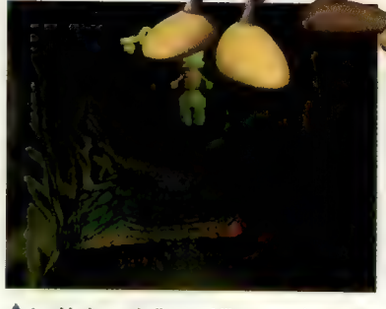






In realtà non sappiamo se la scelta di un coccodrillo come protagonista del titolo di Fox Interactive sia avvenuta proprio in questo modo: ciò di cui siamo sicuri invece è che **Croc**, un classico *platform game* in cui sono stati inseriti tutti gli elementi tipici di questo genere, è ora disponibile anche in versione *Platinum*, per la gioia di chi è perennemente al verde. La trama del gioco vede il simpatico Croc alle prese con il malvagio di turno, che risponde al nome di Baron Dante: questo tizio ha rapito tutti i Gobbos (piccole creature che abitano lo strano pianeta in cui vive il nostro protagonista) e, come ogni pazzo maniaco che si rispetti, vuole ottenere il controllo del mondo utilizzando, al fine di raggiungere il proprio scopo, tutta una serie di mostri di diverse dimensioni e potenza. Il compito del nostro coccodrillo, è quasi inutile dirlo, è quindi quello di muoversi nei numerosi livelli che compongono il gioco alla ricerca delle gabbie in cui sono nascosti i Gobbos fino a giungere al confronto finale con Baron Dante in persona. Se la trama di **Croc** non brilla certo per originalità, discorso analogo può essere fatto anche per quanto riguarda la struttura di gioco, tanto che l'aggettivo che meglio potrebbe descriverla è "classica"; muovendosi per i vari livelli, il compito del giocatore è quello di saltare da una piattaforma all'altra, studiando percorsi per arrivare a zone a prima vista inaccessibili, raccogliere i cristalli facendo attenzione a non imbattersi nei nemici (o, in caso contrario, ad eliminarli) e ovviamente cercare i vari Gobbos. Malgrado la totale mancanza di originalità e di spunti in grado di differenziarlo dalle decine di altri *platform* disponibili per PlayStation, bisogna comunque sottolineare che **Croc** rimane (anche a parecchi mesi di distanza dalla sua uscita originale) un titolo discretamente divertente e giocabile; i programmatori sono infatti riusciti a mixare con sapienza tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di giochi (l'esplorazione dei livelli, i combattimenti con i mostri, ecc.), bilanciando con attenzione il livello di difficoltà (raramente capiterà di rimanere bloccati a lungo in una fase, ma altrettanto raramente capiterà di superare un livello senza alcuna difficoltà) e accompagnando il tutto con una realizzazione tecnica di buon livello. Pur non raggiungendo le vette qualitative di altri *platform* 3D, **Croc** può contare anche su una grafica sempre colorata e ricca di dettagli, con ambientazioni abbastanza varie; di buon livello tutto sommato anche le animazioni, sia per quanto riguarda il protagonista che per i vari comprimari (leggi "nemici"): allo stesso modo è positivo globalmente il nostro giudizio sul sonoro, caratterizzato da musiche ed effetti che, pur non brillando, accompagnano in maniera adeguata le varie situazioni di gioco. Insomma, non si tratta certo del migliore esemplare del genere, ma a questo prezzo **Croc** rimane comunque una valida alternativa ai grandi classici.

Voto: 79%



▲ Le chiavi sono indispensabili per accedere ad alcune fasi dei livelli: peccato siano sempre in luoghi scomodi da raggiungere.

▲ Salvare Gobbos e raccogliere cristalli sono le uniche due passioni di Croc.

L.69.000

L.138.000

E IN PIU' MEGAREGALO!

Aut. Min. Rich.

Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

GARANZIA 24 MESI

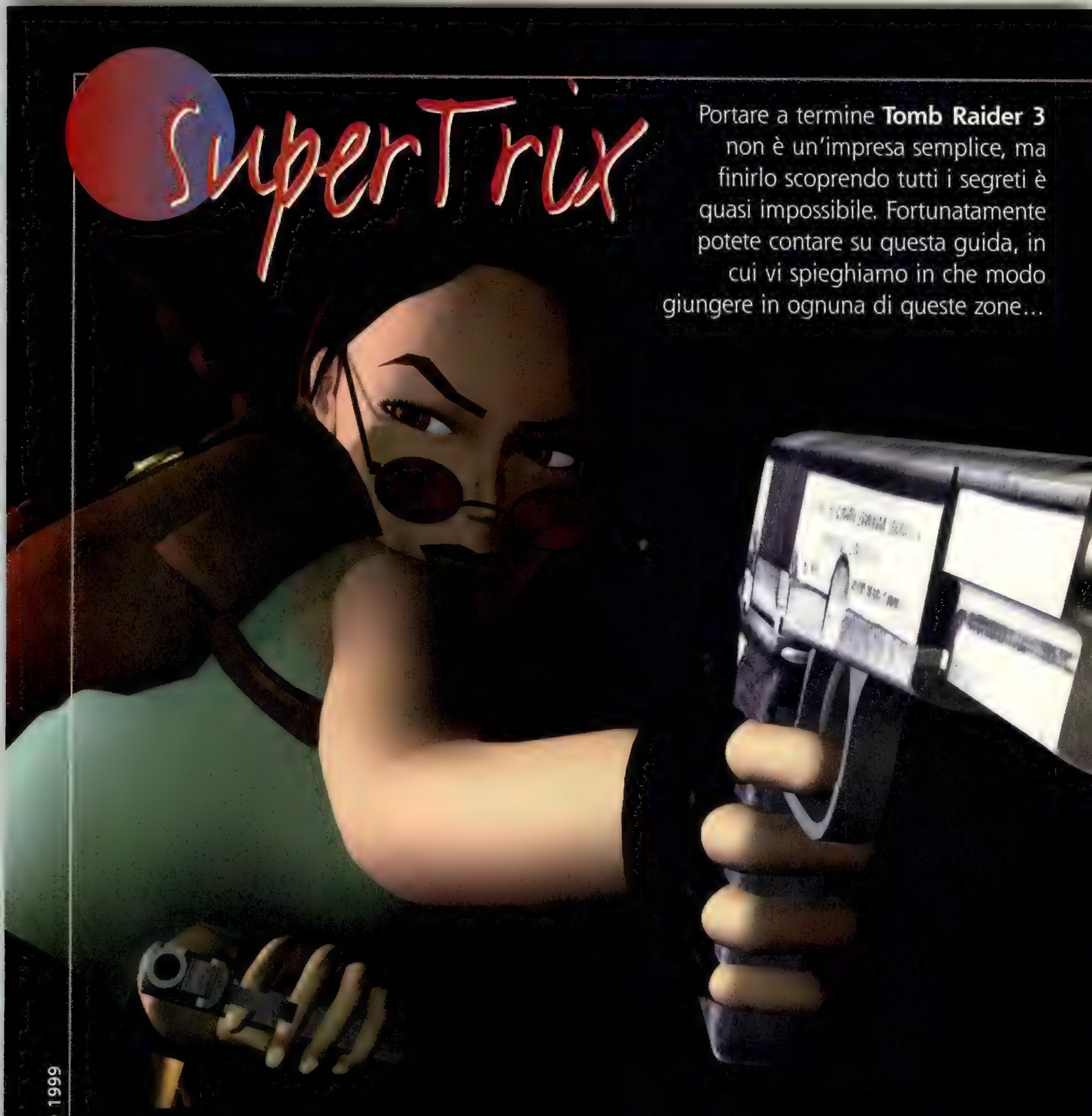
VAGARY
Tekno

Garantito da CITIZEN

Studio Più

SuperTrix

Portare a termine **Tomb Raider 3** non è un'impresa semplice, ma finirlo scoprendo tutti i segreti è quasi impossibile. Fortunatamente potete contare su questa guida, in cui vi spieghiamo in che modo giungere in ognuna di queste zone...



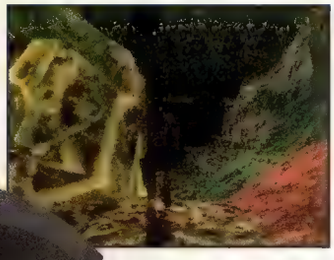
TOMB RAIDER 3

I SEGRETI

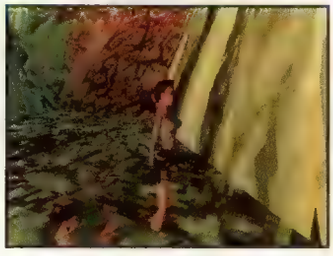
LA GIUNGLA

Il primo livello è veramente semplice e anche i giocatori meno esperti dovrebbero riuscire a superarlo senza troppi problemi: ecco comunque in che modo raggiungere tutti i sei segreti.

PRIMO SEGRETO



▲ Camminate in avanti dall'inizio del livello e Lara comincerà a scivolare dal primo dirupo.



▲ Saltate immediatamente a sinistra per atterrare su una zona piatta, dove troverete un fucile.

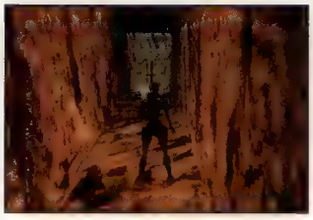
SECONDO SEGRETO

1 Continuate a scendere lungo il dirupo, angolando il vostro salto in modo da arrivare sulla piattaforma a sinistra. 2 Saltate intorno alla base dell'albero... 3 ...per scoprire il primo cristallo di salvataggio e alcune munizioni.

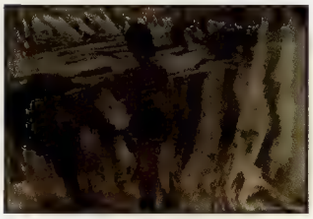
TERZO SEGRETO

1 Arrivati in fondo alla lunga discesa, andate a sinistra passando sotto l'arco. 2 Saltate sulla piattaforma a sinistra del cristallo di salvataggio. 3 Scendete dall'altro lato, girate a sinistra e raccogliete le munizioni.

QUARTO SEGRETO



▲ Dopo aver premuto lo switch che attiva le pietre rotolanti, giratevi velocemente e correte indietro nel tunnel attraversando l'entrata.

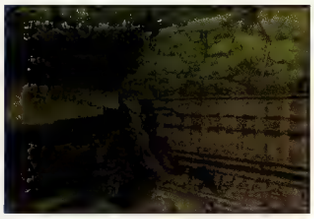


▲ Una volta che le pietre si sono sistemate, tornate nel tunnel e scalate questa piattaforma.

▲ Strisciate all'interno di questo piccolo spazio per arrivare a raccogliere degli arpioni e dei razzi.

QUINTO SEGRETO

▲ Poco dopo aver raccolto gli arpioni, vi troverete di nuovo nei pressi dell'enorme albero che avete utilizzato per entrare in quest'area.

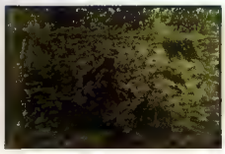


▲ Saltate e aggrappatevi verso l'apertura in corrispondenza della fine dell'albero.

▲ Strisciate all'interno dell'apertura e raccogliete tutti gli oggetti al suo interno.

SESTO SEGRETO

▲ Nella folta giungla dovete evitare tre pietre, quindi salite a sinistra sul sentiero fangoso.



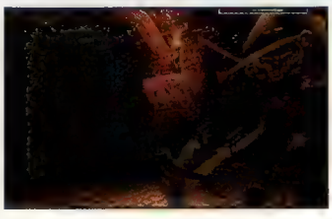
▲ Nell'area segreta, agganciatevi e lasciatevi cadere nel pozzo, facendo attenzione ad aggrapparvi alla successiva piattaforma.

▲ A questo punto raccogliete il cristallo di salvataggio; ora potrebbe anche essere un buon momento per salvare.

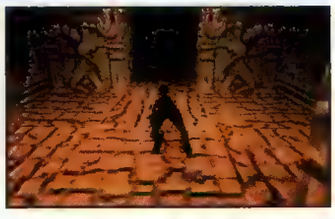
LE ROVINE DEL TEMPIO

La situazione comincia a diventare un po' più complessa ora; le zone segrete infatti sono nascoste meglio e sono quindi più difficili da raggiungere. Seguite con attenzione quanto segue...

PRIMO SEGRETO

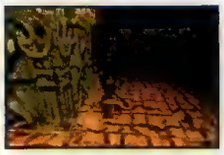


▲ Dopo aver distrutto la statua, scendete attraverso il foro nel pavimento. Attivate lo switch alla fine del tunnel (aprendo quindi il passaggio vicino al foro).



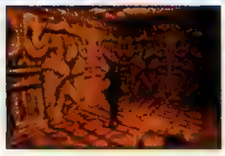
▲ Muovete il blocco alla fine del tunnel ed entrate nella nuova area. Strisciate attraverso i dardi avvelenati e raccogliete gli oggetti presenti.

SECONDO SEGRETO



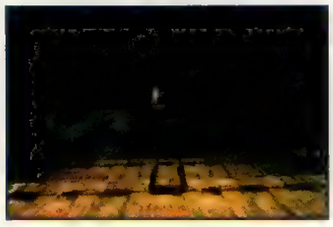
▲ Superate le lame e gli spuntoni: attivate lo switch fino a trovare un blocco dallo strano colore.

▲ Tiratelo indietro, quindi a sinistra e saliteci; saltate, quindi aggrappatevi e salite sulla piattaforma.

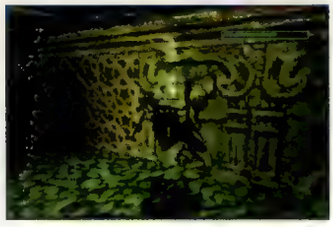


▲ Camminate girando l'angolo e salite sulla scala a pioli, quindi raccogliete tutti gli oggetti presenti.

TERZO SEGRETO



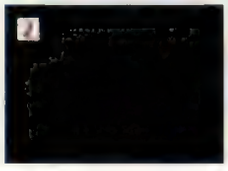
▲ Nella stanza con le tre leve nell'ampia piscina, tuffatevi nell'acqua.

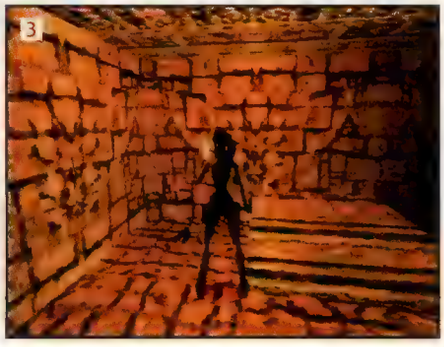


▲ Attivate la leva per aprire il portone dal lato opposto (attenzione: è a tempo) e prendete gli oggetti all'interno.

QUARTO SEGRETO

1 Dopo aver evitato la pietra e strisciato sotto le lame, saltate nell'angolo verde. **2** Evitate le lame e strisciate nel tunnel. **3** Sparate al serpente e raccogliete le munizioni.

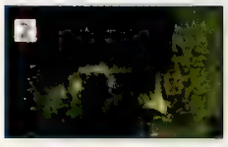


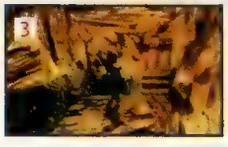


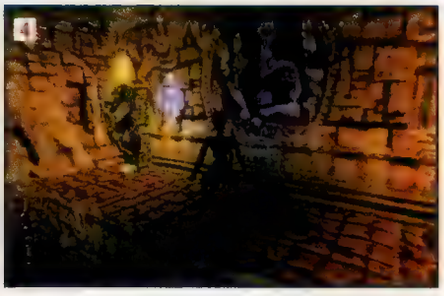
IL FIUME GANGE

Brrr... l'acqua è gelata!

PRIMO SEGRETO



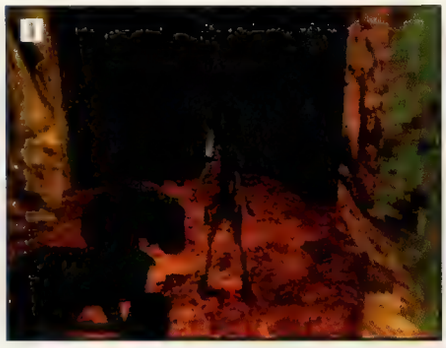




1 Guidate l'ATV fino a questa piattaforma. Scendete e aggrappatevi alla parete. **2** Muovetevi verso la piattaforma erbosa, quindi correte e saltate sulla successiva. Continuate a passare da una piattaforma all'altra. **3** Arrivati a questa apertura, entrate nella stanza e salite sulla piattaforma fino a giungere al livello più elevato. **4** Saltate e raccogliete i vari oggetti presenti.

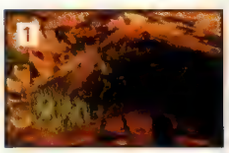
SECONDO SEGRETO

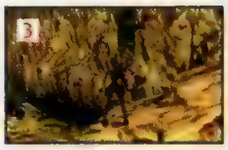
1 Superate con la moto l'acqua; quindi fermatevi in corrispondenza del pozzo. **2** Scendete dalla moto e calatevi nel pozzo utilizzando le corde. **3** Raccogliete tutti gli oggetti, quindi risalite fuori per uscire dal pozzo.

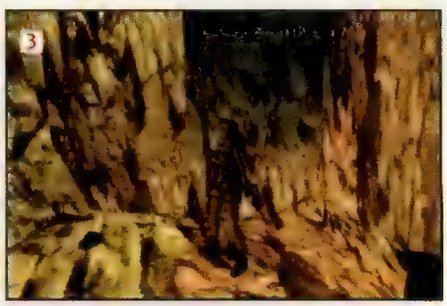


TERZO SEGRETO

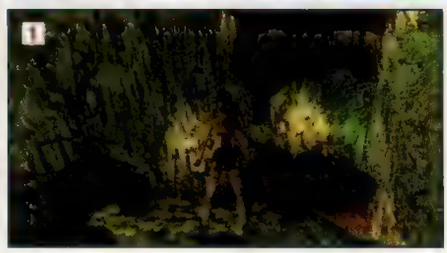
1 Quando arrivate a questa biforcazione, scegliete la strada di sinistra per raccogliere tutti gli oggetti presenti; nella strada a destra non è invece presente alcun segreto. **2** Attraversate la caverna con la moto e, una volta arrivati in cima, guidate la moto lungo il camminatoio; quindi scendete e guardate a destra. **3** Correte e saltate nella caverna per raccogliere il cristallo di salvataggio, gli arpioni e delle munizioni.

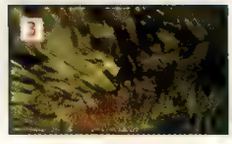






QUARTO SEGRETO



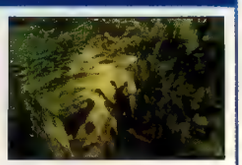


1 Una volta abbandonata la moto, scivolate da questa roccia e uccidete l'avvoltoio. Saltate indietro sulla piattaforma più elevata e aggrappatevi alla sporgenza successiva. **2** Camminate fino alla fine della strada e saltate attraverso l'apertura. Correte e saltate per aggrapparvi a questa piattaforma. **3** Camminate fino alla fine della strada quindi correte, saltate e aggrappatevi alla piattaforma successiva. **4** Salite, quindi strisciate nella caverna per trovare un medikit piccolo e delle munizioni.

QUINTO SEGRETO

▲ Subito dopo aver scoperto il quarto segreto, tre avvoltoi vi attaccheranno dall'alto.

▲ Eliminate gli avvoltoi ed eseguite un salto da fermo per giungere su questa sporgenza.



▲ Aggrappatevi alla sporgenza, quindi lasciatevi cadere sulla piattaforma sottostante; raccogliete ora le munizioni extra.

DAI UN NUOVO INDIRIZZO AI TUOI DESIDERI.

www.futura-ge.com

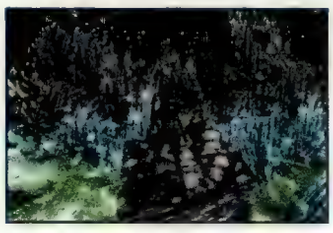
Se vuoi visitare un luogo di grande interesse, per te e per il tuo computer, fai un giro nel sito del Gruppo Editoriale Futura. Ci troverai tutte le riviste del Gruppo, fra cui Maxim, che in pochi mesi è già diventato un punto di riferimento per l'uomo d'oggi; e poi, c'è tutto il mondo di **Jackson Libri**, un vero patrimonio di strumenti indispensabili per vivere l'informatica da protagonisti: e le opere multimediali, gioielli di conoscenza e di divertimento, dedicate a vari argomenti. Nel sito del Gruppo Editoriale Futura ci sono anche utilissimi servizi, dagli abbonamenti alle ricerche, e tutto è facile da trovare e piacevole da navigare. **Non aspettare: muovi il dito, cerca il sito**.

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

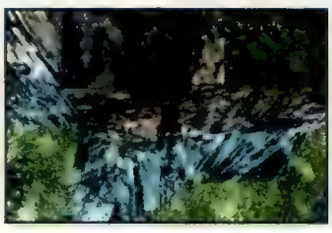
IL VILLAGGIO SULLA COSTA

Non c'è tempo per fermarvi e abbronzarvi, dato che avete alcuni artefatti da trovare...

PRIMO SEGRETO

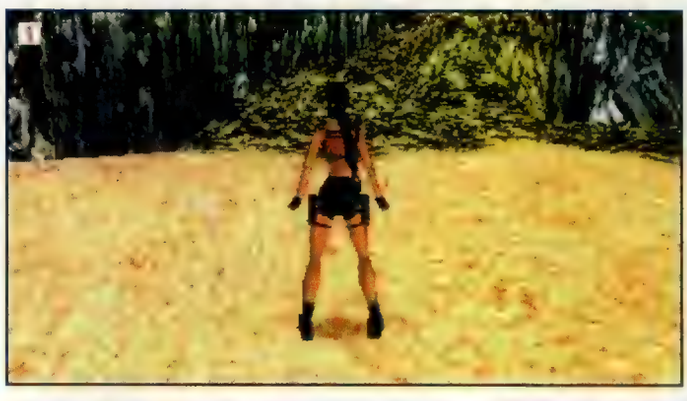


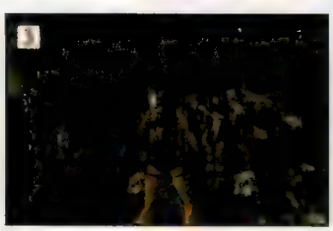
▲ Nuotate verso questa roccia uscendo dall'acqua e raccogliete il medikit piccolo; giratevi e aggrappatevi alla sporgenza oltre l'acqua.



▲ Muovetevi a destra e salite sulla piattaforma. Saltate sulle due piattaforme successive fino a scovare le munizioni nascoste.

SECONDO SEGRETO

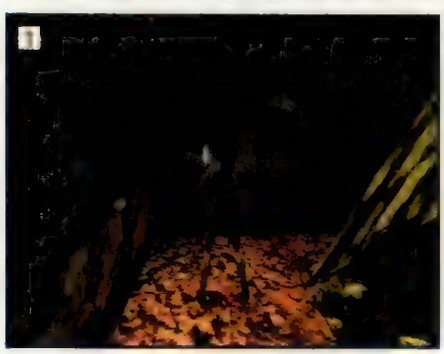




1 Seguite il percorso dietro il masso dorato sulla spiaggia per scovare i segreti. **2** Quando avete raccolto la terza pietra del serpente... **3** ...saltate in questa piccola apertura per raccogliere tutta una serie di oggetti.

TERZO SEGRETO

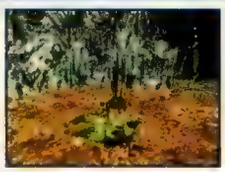
1 Seguite la strada dietro la capanna che conduce a questo tunnel, quindi attraversatelo. **2** Passate attraverso queste due capanne fino all'albero nel lato opposto. **3** Troverete degli oggetti all'interno di questa caverna.



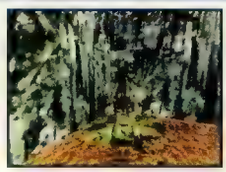
IL LUOGO DELL'INCIDENTE

Un aereo militare abbattuto, spie straniere e dinosauri che si credevano estinti. Cosa significa tutto questo?

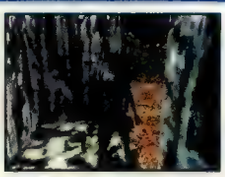
PRIMO SEGRETO



▲ Prima di saltare dall'ultima foglia alla terraferma...



▲ ...giratevi e saltate sulla ninfa nell'angolo sinistro.

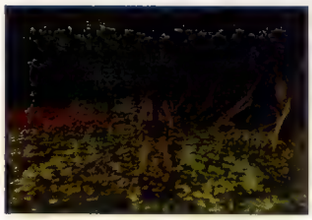


▲ Saltate nella caverna per recuperare alcune munizioni extra.

è in edicola

RIVISTA + DEMO GIOCABIE DI TAI FU A SOLE L. 12.000
SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

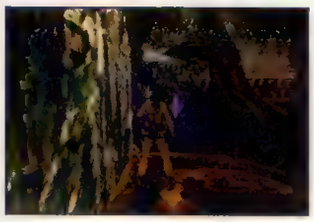
SECONDO SEGRETO



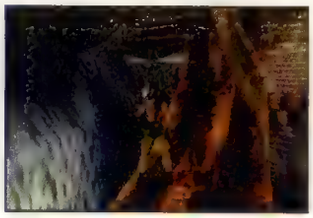
▲ Raggiungete la caverna con due dinosauri e trovate questa piattaforma in un lato.

▲ Scalate questo grosso albero e raccogliete il medikit , quindi saltate sul ramo successivo per raccogliere i razzi.

TERZO SEGRETO

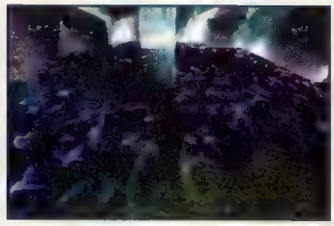


▲ Prima di attraversare il ponte, scalate le rocce e salite su questo albero.

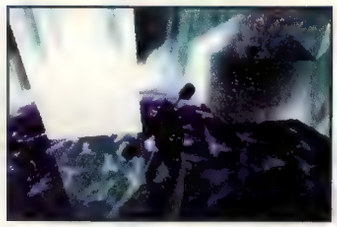


▲ Giratevi e saltate sul ramo successivo; andate alla fine del ramo e saltate sul ramo che pende sulla cascata. Raccogliete tutti gli oggetti.

TERZO SEGRETO



▲ Pagaiate sul kayak contro la corrente e attraverso il tunnel che conduce nell'area con le cascate schiumose.

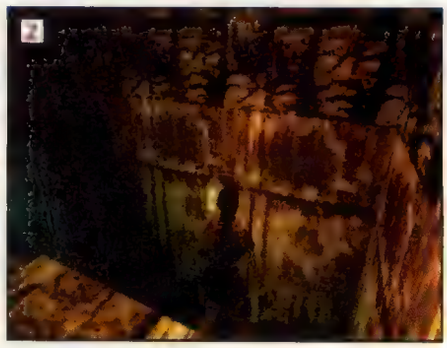


▲ Alla fine del tunnel, pagaiate sotto questa cascata e raccogliete il cristallo di salvataggio nascosto all'interno della piccola caverna.

IL TEMPIO DI PUNA

Wow! C'è un solo segreto da trovare in questo livello, quindi riuscirete a farcela in pochi secondi.

PRIMO SEGRETO



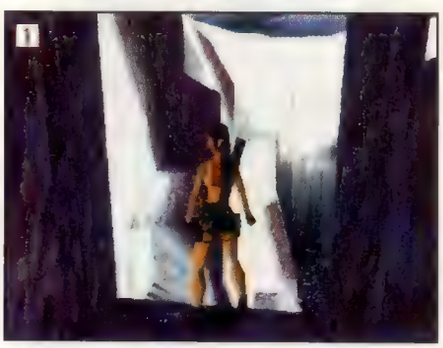
1 Dopo che l'enorme pietra rotolante si è fermata ed avete eliminato i nemici, ritornate sui gradini situati all'inizio di questo livello. 2 Giratevi e guardate il muro. 3 E' un po' difficile da vedere, ma se guardate con attenzione dovreste notare una sporgenza a cui aggrapparvi. Raggiungetele saltando verso il muro e aggrappandovi mentre state cadendo. 4 Muovetevi verso sinistra rimanendo aggrappati alla sporgenza e rialzatevi per entrare in una piccola nicchia e raccogliere i razzi.

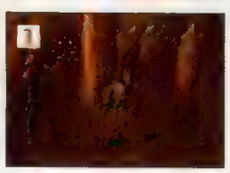
IL GORGO DI MODUBU

Questo livello è abbastanza difficile, ma è anche caratterizzato da alcune delle migliori ambientazioni presenti nella serie di Tomb Raider!

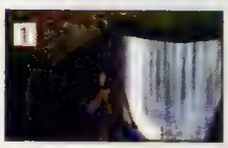
PRIMO SEGRETO

1 Ci sono alcuni oggetti nascosti dietro questa cascata. 2 Fate un passo indietro, quindi saltate in corsa proprio in centro. 3 Eliminate l'uomo-lucertola nella caverna e raccogliete tutti gli oggetti.





SECONDO SEGRETO

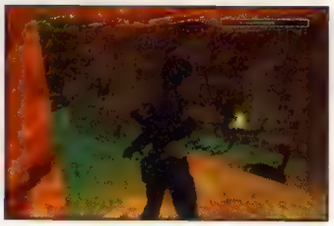


1 Aggrappatevi alla grata sulla destra e strisciate nella caverna. 2 Saltate oltre il muro sul lato opposto e salite sulla sporgenza; eseguite un salto indietro in direzione del muro. 3 Premete il tasto dell'azione per aggrapparvi alla piattaforma; muovetevi a destra e lasciatevi cadere sulla sporgenza. 4 Saltate oltre la capanna e raccogliete il medikit grande.

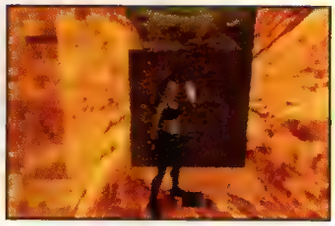
IL DESERTO DEL NEVADA

Preparatevi ad affrontare insidie e pericoli di ogni genere per riuscire a scoprire i segreti di questo livello.

PRIMO SEGRETO

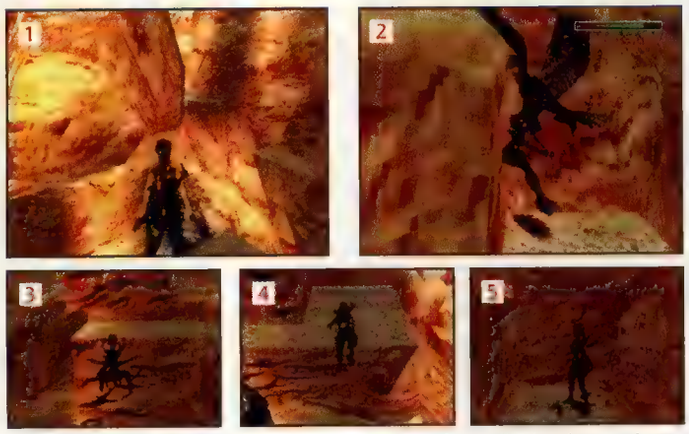


▲ Quando arrivate nei pressi del pozzo con gli spuntoni, scivolate di spalle e aggrappatevi alla sporgenza; a questo punto muovetevi verso destra, quindi lasciatevi cadere e sparate al serpente.



▲ Raccogliete il medikit piccolo, i razzi e il cristallo di salvataggio, quindi spingete il blocco in avanti per trovare anche delle munizioni per il fucile.

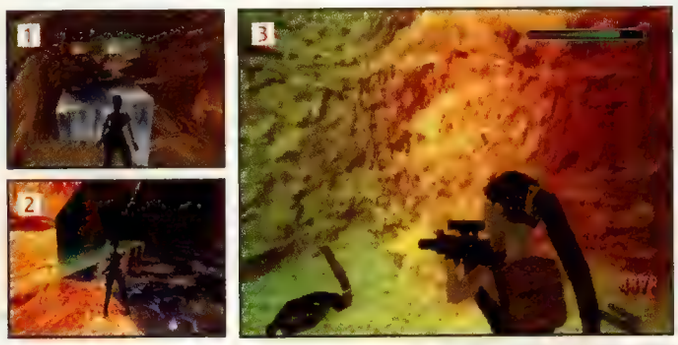
SECONDO SEGRETO



1 Uscite dall'acqua, quindi salite su questa sporgenza e saltate sulle piattaforme a destra. 2 Uccidete l'avvoltoio che vi sta per attaccare... 3 ...e saltate per aggrapparvi al muro di fronte a voi. Ora fatevi strada fino al secondo crepaccio. 4 Spostatevi ora a destra e rialzatevi sulla piattaforma. 5 A questo punto scendete dal lato opposto per giungere nell'area segreta e trovare delle munizioni nascoste.

TERZO SEGRETO

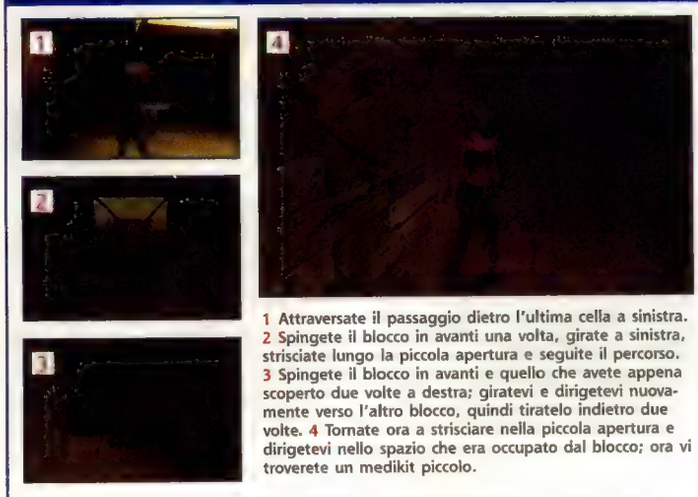
1 Da questa cascata, correte e saltate sulle sporgenze... 2 ...fino a quando Lara non arriva su questa sporgenza collegata alla spiaggia. Strisciate sotto la sporgenza rocciosa e scalate il muro. 3 Eseguite un salto indietro per evitare di essere morsi da un serpente e raccogliete le munizione dell'Uzi.



HIGH SECURITY COMPOUND

Lara è senza armi in questo livello, quindi dovrete utilizzare il cervello per riuscire a sopravvivere.

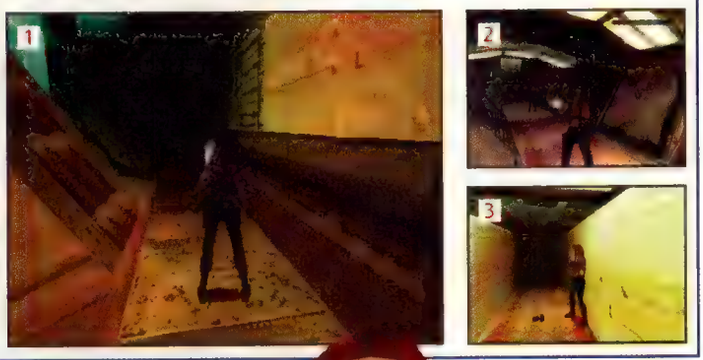
PRIMO SEGRETO



1 Attraversate il passaggio dietro l'ultima cella a sinistra. 2 Spingete il blocco in avanti una volta, girate a sinistra, strisciate lungo la piccola apertura e seguite il percorso. 3 Spingete il blocco in avanti e quello che avete appena scoperto due volte a destra; giratevi e dirigetevi nuovamente verso l'altro blocco, quindi tiratelo indietro due volte. 4 Tornate ora a strisciare nella piccola apertura e dirigetevi nello spazio che era occupato dal blocco; ora vi troverete un medikit piccolo.

SECONDO SEGRETO

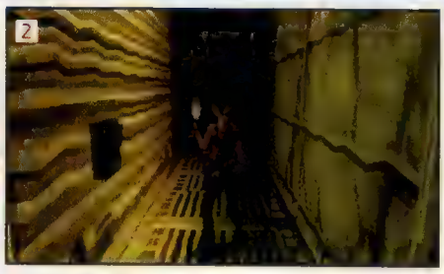
1 Dopo aver trovato un'arma, ritornate alla scala nella torre. 2 Salite e sparate alla guardia in cima; una volta eliminata, vi lascerà una carta d'accesso di tipo B. 3 Utilizzatela per entrare nel piccolo corridoio e trovare delle granate.

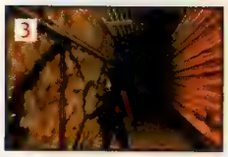


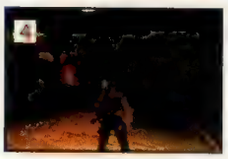
AREA 51

Questo livello è veramente ampio e abbastanza complesso, quindi fate in modo di avere un buon numero di cristalli di salvataggio...

PRIMO SEGRETO





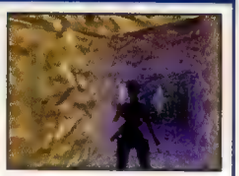


1 Dopo esser caduti attraverso la trappola, sparate non appena possibile al nemico presente in questa zona, prima che riesca ad attivare lo switch e di conseguenza a chiudere l'entrata a questo segreto. 2 C'è un piccolo spazio blu in cui potete strisciare nella zona in cui siete caduti; trovatelo per recuperare un lanciagranate. 3 Uscite e raccogliete le armi presenti prima di scendere nell'area centrale. 4 Attivate lo switch e scendete attraverso la trappola. Uccidete il nemico e strisciate attraverso l'apertura per raccogliere il cristallo di salvataggio.

SECONDO SEGRETO

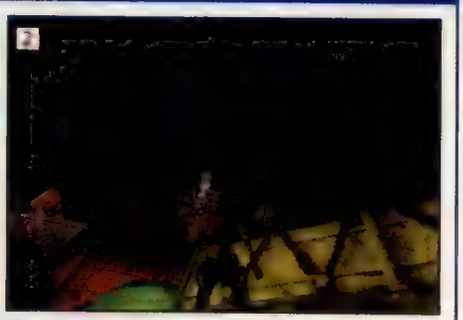
▲ Usate il Code Clearance Disk su questo terminale.

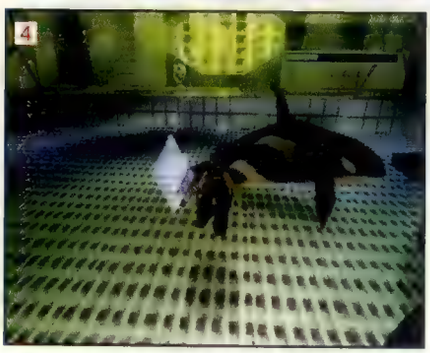
▲ Saltate su questa piattaforma ed eliminate questo muro.



▲ Entrate nella stanza, scendete dalla scala e raccogliete l'SGC.

TERZO SEGRETO





1 Quando raggiungete la piscina con l'orca, raccogliete gli oggetti presenti quindi tornate all'hangar degli UFO. 2 Salite la scala e saltate sulla piattaforma utilizzando le travi. Arrivate fino alla porta aperta. 3 Correte, saltate e aggrappatevi all'entrata nella parete. Aspettate che il laser si avvicini, quindi saltatelo. 4 Correte nel corridoio e tuffatevi nell'acqua; raccogliete ora gli oggetti presenti e ritornate dal punto in cui eravate partiti.

IL MOLO SUL TAMIGI

Avrete bisogno di un gran numero di razzi per avere qualche speranza di superare questo oscuro livello.

PRIMO SEGRETO

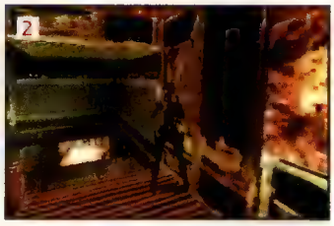
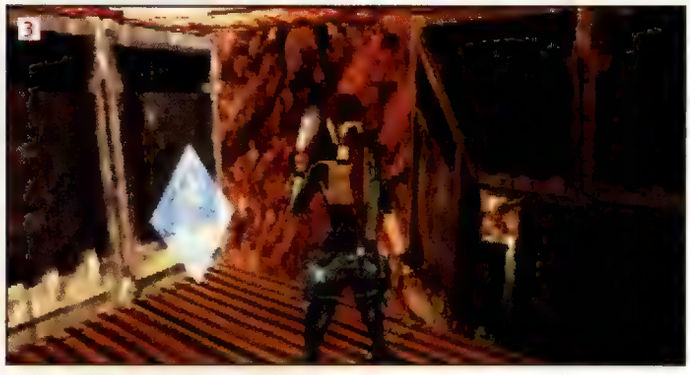
▲ Prima di fare qualsiasi cosa, dirigetevi verso il lungo percorso e saltate oltre il dirupo.

▲ Troverete delle munizioni per il fucile e un cristallo di salvataggio in quest'area segreta.

ALDWYCH

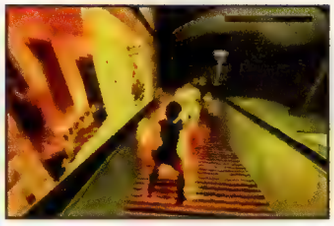
Un livello veramente complesso. I segreti sono davvero difficili da trovare, quindi seguite con attenzione le nostre istruzioni.

PRIMO SEGRETO

1 Arrivate in questa stanza passando attraverso il pozzo e facendo attenzione a non essere schiacciati dalla scavatrice meccanica. 2 Mettetevi in questa posizione ed eseguite un breve saltino indietro. 3 Dovreste ora atterrare in una piccola apertura sottostante, in cui troverete un cristallo di salvataggio e altri utili oggetti.

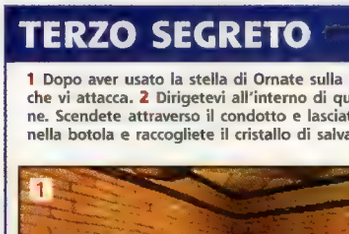
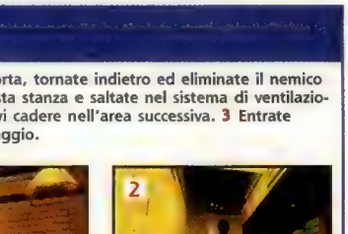
SECONDO SEGRETO



▲ Scendete le scale sulla sinistra ed eliminate il nemico con il lanciafiamme.

▲ Continuate ad andare avanti e sparate a questa finestra. Scendete per trovare qualche munizione extra.

TERZO SEGRETO

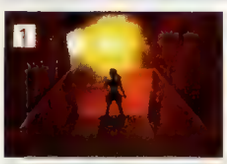



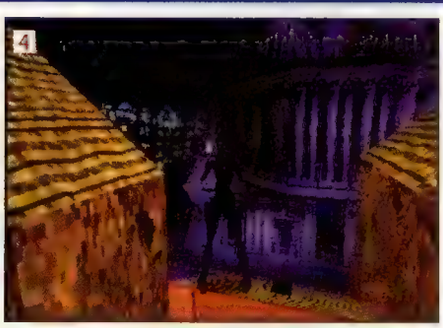
1 Dopo aver usato la stella di Ornate sulla porta, tornate indietro ed eliminate il nemico che vi attacca. 2 Dirigetevi all'interno di questa stanza e saltate nel sistema di ventilazione. Scendete attraverso il condotto e lasciatevi cadere nell'area successiva. 3 Entrate nella botola e raccogliete il cristallo di salvataggio.

SECONDO SEGRETO

1 Quando arriverete all'ingresso di questo palazzo, aggrappatevi e lasciatevi cadere dalla sporgenza per finire sulla piattaforma sottostante. 2 Attraversate la porta verde, quindi saltate e aggrappatevi alla sporgenza. 3 Muovetevi a destra quindi strisciate all'interno di tutti i buchi; il terzo è quello che contiene gli oggetti segreti.

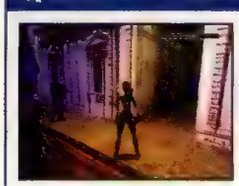
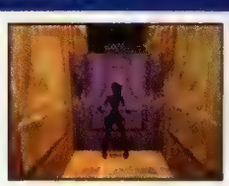
TERZO SEGRETO





1 Dopo che avete superato le fiamme, saltate sulle impalcature quindi scendete nel tunnel. 2 Strisciate dall'altro lato e arrivate sul tetto. 3 Sul tetto prima delle impalcature, salite su questa piattaforma alla vostra sinistra. Saltate oltre la grata infiammata e aggrappatevi alla sporgenza. 4 Dall'altro lato del tetto c'è un muro che può essere scalato; scendete sulla piattaforma più bassa per trovare il segreto.

QUARTO SEGRETO

▲ Fuori dalla cattedrale, uccidete il nemico quindi entrate.

▲ Tirate indietro il blocco blu nella colonna centrale.

▲ Salite sul tetto e scendete nell'area più bassa per trovare la chiave.

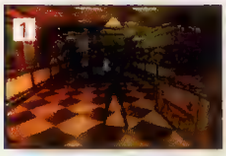
QUINTO SEGRETO

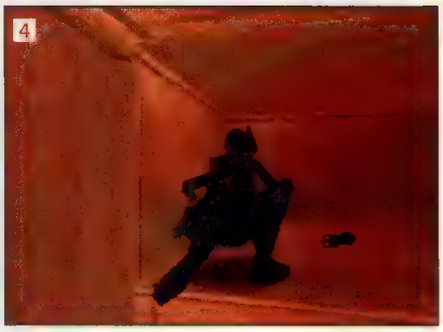
1 Una volta trovata la chiave della cattedrale, saltate oltre il tetto per tornare a terra. 2 Salite ora sul blocco e dirigetevi fuori dalla cattedrale dal lato opposto da cui eravate entrati. 3 Invece di andare direttamente attraverso il buco nel recinto, giratevi a sinistra e aggrappatevi, quindi scendete dalla scala nell'angolo. 4 Scendete ancora un paio di blocchi e strisciate attraverso l'apertura per trovare un medikit grande.

IL CANCELLO DI LUD

Un livello da veri atleti, con un sacco di salti e pezzi in cui correre a manetta.

QUARTO SEGRETO

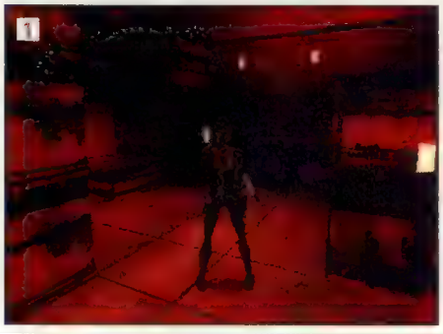




1 Dopo aver scovato il terzo segreto, tornate nel punto in cui avevate timbrato il biglietto. 2 Tornati indietro, scendete con le scale mobili e utilizzate il Martello per aprirvi la strada nella stanza successiva. 3 Attivate lo switch per far aprire una botola da qualche parte. Prima di uscire giratevi e cercatela. 4 Trovata l'apertura, entrateci e raccogliete i razzi.

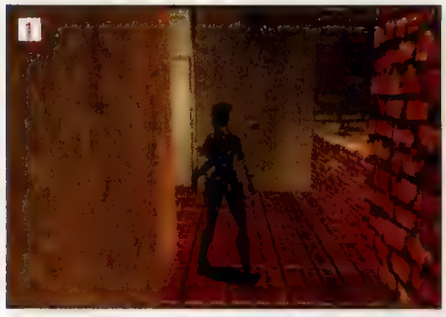
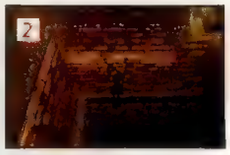
QUINTO SEGRETO

1 Dal ponte tornate nel tunnel, fino ad arrivare nuovamente nella stanza con le luci rosse. Salite ora sulla sporgenza posta nell'angolo. 2 Tornati nella stanza, troverete una porta aperta nella zona destra. 3 Eliminate il nemico con la mazza mentre entrate nella stanza e raccogliete gli oggetti segreti.



PRIMO SEGRETO

1 Dopo aver evitato gli spuntoni, terminerete in una zona oscura. Attivate lo switch e andate a destra per trovare una piattaforma. 2 Aggrappatevi e lasciatevi cadere dalla piattaforma, quindi saltate e rimanete aggrappati alla sporgenza sottostante. 3 Muovetevi a destra ed entrate nello spazio in cui potete strisciare. Scendete ora per trovare il primo segreto di questo livello.

SECONDO SEGRETO

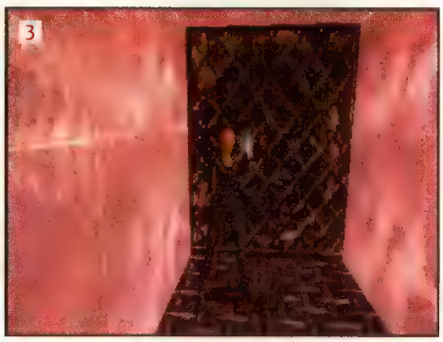
1 Questo segreto è abbastanza complesso da raggiungere, quindi è consigliabile salvare prima di iniziare la ricerca. Scalate il muro a grate oltre questa zona rossa, quindi allineate le mani di Lara con la linea rossa ed eseguite un salto indietro con giravolta volante per riuscire ad aggrapparvi alla parete opposta. 2 A questo punto dovete solo entrare nella piccola apertura per raccogliere i razzi.

TERZO SEGRETO

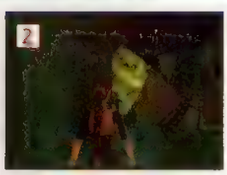
1 Scendete dalla grata nella parte piatta della sfinge. 2 Ora giratevi a destra e saltate in corsa verso la lunga piattaforma. 3 Correte, saltate e aggrappatevi a questa piattaforma. Aggrappatevi e saltate oltre il lato ripido della piattaforma per atterrare sani e salvi sulla lunga sporgenza; continuate a camminare per giungere agli oggetti segreti.

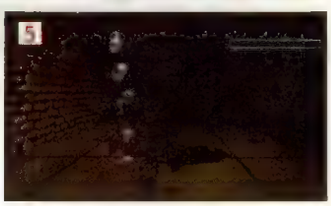
QUARTO SEGRETO

1 Arrivati ai piedi della sfinge, verrete attaccati da due guardie. Eliminatele con le armi che avete a disposizione e salite gli scalini. 2 Posizionatevi in modo da poter saltare a aggrapparvi alla sporgenza sopra di voi, quindi giratevi e aggrappatevi all'apertura blu. 3 Strisciate all'interno per raggiungere gli oggetti segreti, ovvero un lanciarazzi, dei razzi e un medikit grande.



QUINTO SEGRETO





1 Attraversate questo portello per entrare nell'area successiva. Uscite dall'acqua attraverso la strada stretta e bagnata per arrivare su questa piattaforma. 2 Salite sul blocco successivo e camminate oltre la massa di ghiaccio alla sinistra. Giratevi in modo da fronteggiare l'uomo-rana e posizionatevi in modo da eseguire un salto oltre la massa di ghiaccio nel momento in cui il nemico sta guardando dal lato opposto. 3 Dirigetevi oltre il blocco di ghiaccio nell'angolo più lontano a sinistra e salite sul blocco marrone. L'oscuro corridoio è controllato da una guardia, quindi correte a tutta velocità non appena avete superato il primo angolo. Se correte, riuscirete ad atterrare sulla piattaforma da cui si sta tuffando un nemico. 4 Eliminatelo con le armi che avete a disposizione, quindi uccidete anche la guardia alla vostra destra. 5 Tuffatevi nell'acqua e superate le casse; a destra troverete un cristallo di salvataggio e lo scooter sottomarino.

SESTO SEGRETO

▲ Nell'area in cui ci sono le finestre in metallo, c'è un piccolo buco sott'acqua.

▲ L'acqua non è propriamente pulita, quindi la visione non è certo perfetta, ma nuotando attraverso questo buco troverete dei razzi.

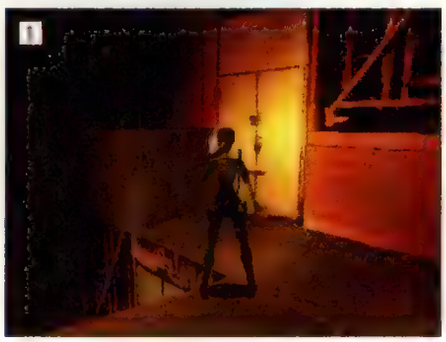
▲ Controllate nuovamente l'area per trovare un altro buco; al suo interno troverete una leva che, tirata, apre un portello vicino alle casse in cui si trova un cristallo di salvataggio.

LA CITTÀ

C'è un solo segreto da scoprire in questo livello, ma l'impresa sarà ardua. Buona fortuna!

PRIMO SEGRETO

1 Da questa cascata, correte e saltate sulle sporgenze... 2 ...fino a quando Lara non arriva su questa sporgenza collegata alla spiaggia. Strisciate sotto la sporgenza rocciosa e scalate il muro. 3 Eseguite un salto indietro per evitare di essere morsi da un serpente e raccogliete le munizione dell'Uzi.

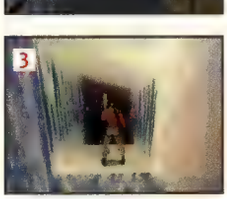


ANTARCTICA

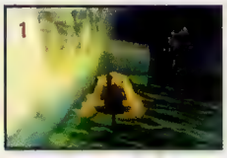
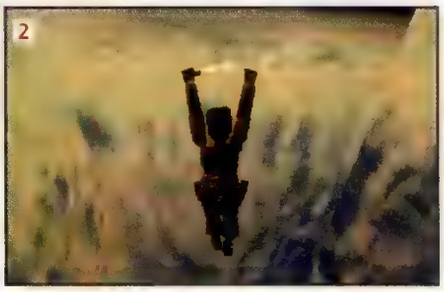
Gli orsi polari faranno meglio a cercare un nascondiglio, perché Lara si è persa nella regione Antartica e non è certo di buon umore.

PRIMO SEGRETO

1 Dopo aver fatto cadere il canotto nell'acqua, ritornate all'interno del livello ed entrate nel buco. 2 Dirigetevi lungo il corridoio e colpite l'interruttore alla fine, quindi uscite verso il ponte più alto all'esterno. 3 Arrivate di fronte alla barca, girate dietro l'angolo e dirigetevi verso il molo del lido. Saltate in questa caverna di fronte alla nave e raccogliete il cristallo di salvataggio e le munizioni.

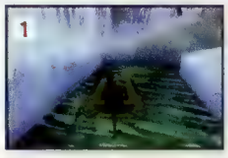


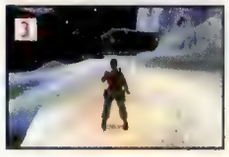
SECONDO SEGRETO

1 Quando Lara entra nel canotto, dirigetevi verso il retro della nave e seguite questo percorso. 2 Fermatevi in corrispondenza di questo piccolo buco nel muro, uscite dal canotto e aggrappatevi al muro. Scivolate lungo il dirupo e saltate oltre l'acqua aggrappandovi a questa sporgenza. 3 Una volta saliti dirigetevi a destra; raccogliete un medikit grande di fronte alla finestra ghiacciata. 4 Dirigetevi dietro l'angolo e tuffatevi nell'acqua vicino al canotto. Ci sono alcuni razzi che vi aspettano in fondo all'acqua.

TERZO SEGRETO



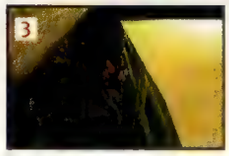
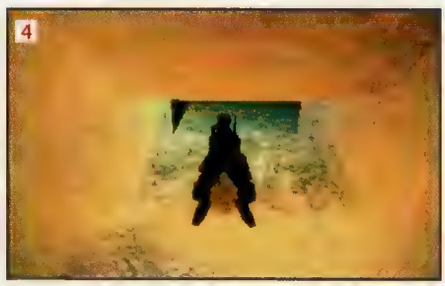


1 Dopo aver aperto il portone con la chiave di controllo dei portoni, tornate al canotto e dirigetevi verso questo punto, indicato da una bandiera. 2 Tuffatevi nell'acqua e recuperate la chiave dalla fessura sotto la roccia. 3 Ora ritornate all'inizio del livello e trovate la capanna attraversando l'acqua vicino alla grossa nave. 4 All'interno troverete alcuni razzi e un cristallo di salvataggio.

RX-TECH MINES

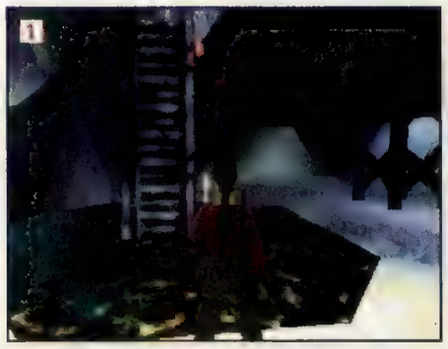
Sono solo tre i segreti da trovare in questo livello, ma dovrete sudare non poco per riuscire a trovarli...

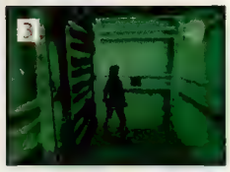
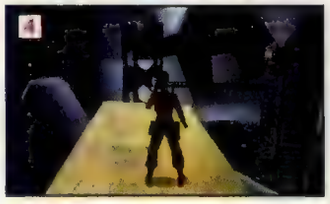
PRIMO SEGRETO

1 Andate nella zona con i carrelli da miniera, quindi salite questa rampa. 2 Arrivati in questa stanza accendete la luce e fate attenzione alle creature che appaiono, che sono pronte a colpirvi con dardi velenosi. 3 Dirigetevi verso la stanza di controllo e aggrappatevi al soffitto. 4 A questo punto lasciatevi cadere in corrispondenza della piccola apertura e aggrappatevi al bordo; ora dovrete fare sei passi e posizionarvi per un salto indietro che, se eseguito correttamente, vi condurrà direttamente nella zona in cui si trovano i segreti.

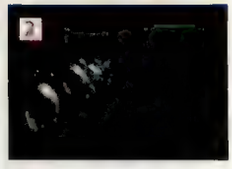
SECONDO SEGRETO

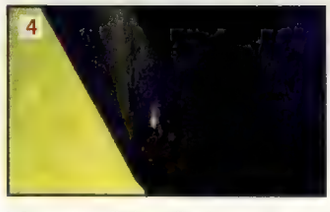
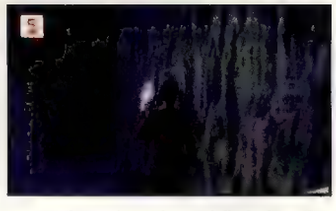


1 Dalla sporgenza più bassa della caverna di ghiaccio, strisciate nella caverna. Prendetevi cura dei nemici e salite sul ponte. Prendete il piede di porco che si trova sotto la luce rossa. 2 Salite su questa massa di ghiaccio e saltate verso la sporgenza invisibile sulla parete. Muovetevi a sinistra e attivate lo switch in fondo. 3 Salite in cima alla rampa in discesa ed eseguite un salto in corsa per giungere alla successiva. Ripetete questa manovra fino a quando non raggiungete la cava. 4 Salite la scala e strisciate attraverso gli spuntoni, quindi passate attraverso il blocco innevato e salite sulla scala successiva. 5 Correte sotto le macchine e uccidete la bestia, quindi scendete e seguite la strada fino al carrello nella miniera. 6 Tornerete ora al deposito di carrelli della miniera. 7 Attivate lo switch per cambiare il percorso; dirigetevi dietro l'angolo ed utilizzate il piede di porco sulla porta. All'interno potrete trovare una batteria di piombo acida. 8 Dirigetevi verso il soffitto della stanza di controllo (terzo piano). Eseguite un salto all'indietro e aggrappatevi per entrare nell'area segreta e raccogliere tutti gli oggetti presenti.

TERZO SEGRETO



1 Dopo aver eliminato il sub, nuotate verso l'apertura in corrispondenza delle luci verdi. 2 Nuotate in questo tubo per raggiungere un cristallo di salvataggio. Eliminate il nemico con il lanciafiamme, quindi aggrappatevi e lasciatevi cadere dal ponte alla piattaforma sottostante, quindi ancora a quella sottostante. 3 Correte e saltate verso la piattaforma appena sotto l'apertura ed entrateci per raccogliere gli oggetti presenti. 4 Scendete sulla piattaforma ed eseguite un salto in corsa verso la piattaforma sul lato opposto del baratro. Continuate a correre e a saltare da una piattaforma all'altra fino a quando non arrivate a questa apertura. 5 Raccogliete il medikit grande e le munizioni.

Smettetela di brancolare nel buio...

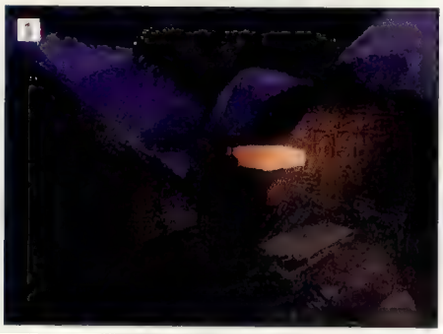
Schiaritevi le idee con il nuovo numero di **PowerStation**, in cui potrete trovare la prima parte della guida passo per passo di Tomb Raider III, le soluzioni complete di Crash Bandicoot 3, Duke Nukem: Time to Kill, Medievil e Spyro the Dragon, nonché le guide a Cool Boarders 3, FIFA 99, NBA Live 99, TOCA 2 e Unholy War. Più chiaro di così...

LA CITTÀ PERDUTA DI TINNOS

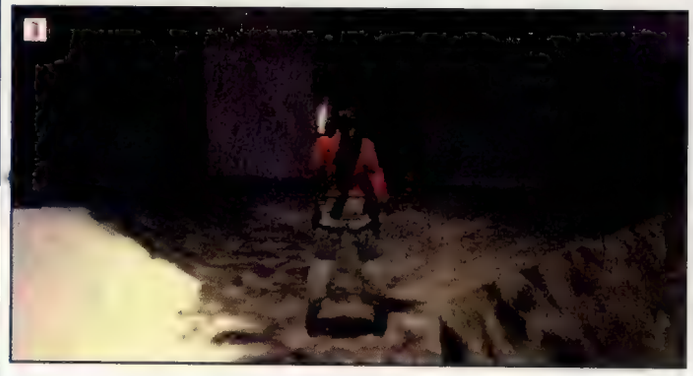
Ci siamo quasi riusciti. Sono rimasti solo tre segreti per arrivare finalmente a portare a termine la missione e riuscire a vedere il livello segreto.

PRIMO SEGRETO

1 Subito dopo l'attacco delle vespe verdi, dovete utilizzare un razzo per evidenziare le piattaforme nascoste. Correte e saltateci sopra, quindi saltate verso l'angolo dell'arco. 2 Utilizzate un altro razzo sopra il nido dei calabroni per scoprire un'altra piattaforma. 3 Ora saltate nel buco e raccogliete tutti i segreti presenti.

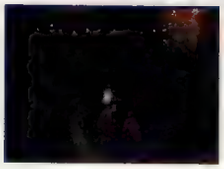


SECONDO SEGRETO



1 Superata l'ampia stanza piena di piattaforme, tornate nella stanza principale; seguite uno qualsiasi dei gruppi di gradini ed entrate nella porta di destra. 2 Superate i vasi fiammeggianti fino alla fine del ponte. Aggrappatevi alla montagna a destra e scendete utilizzando le piattaforme fino a giungere a questo portone. 3 Se siete stati abbastanza veloci, questa porta dovrebbe essere aperta e avrete la possibilità di raccogliere gli oggetti presenti.

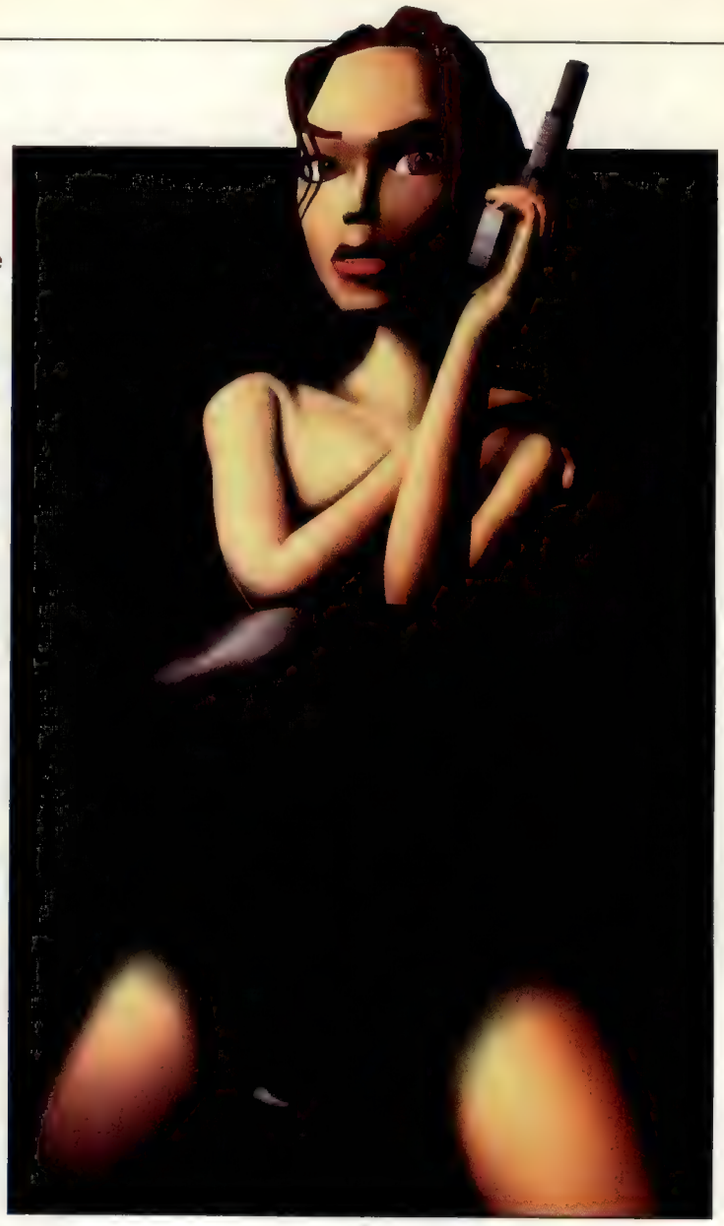
TERZO SEGRETO



▲ Nell'area delle sabbie mobili, saltate lungo le piattaforme per raggiungere lo switch nascosto.

▲ Inserite la maschera oceanica nel suo posto; tornate nella stanza principale e muovete il blocco vicino alla scala.

▲ Salite lungo la scala ed evitate le palle di fuoco; a questo punto troverete alcuni utili oggetti.



ALL HALLOWS

Se avete seguito questa guida alla lettera, ora dovreste avere la possibilità di affrontare questo livello segreto. Divertitevi!

LIVELLO SEGRETO

▲ Il livello denominato All Allows è la ricompensa per le ore di duro lavoro passate per trovare tutti i 59 segreti. Non ci sono segreti in questo livello, ma se riuscirete a finirlo (e non è una grande impresa) avrete la possibilità di giocare con tutte le armi e munizioni illimitate. Sempre che ne abbiate ancora voglia...

IL FUTURO DEL TUO COMPUTER E' SCRITTO QUI.

Jackson Libri ti presenta le sue novità: libri che aumentano le tue conoscenze e le tue possibilità operative.

NOVITÀ IN LIBRERIA JACKSON LIBRI

w w w . f u t u r e - x . c o m

Visuality

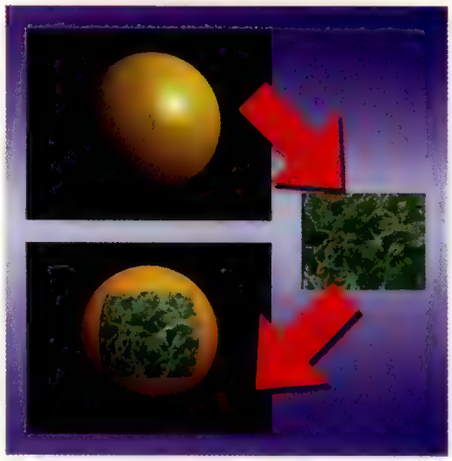
a cura di Adriano Avecone

Con questo numero di **SPC** inizia **Visuality** ovvero uno spazio fisso dedicato alla descrizione delle tecniche di rendering tridimensionale impiegate in ambito videoludico. Buona lettura.

TEXTURE MAPPING

Anni fa era un perfetto sconosciuto, provocava persino brividi e tremori ai neofiti e sconcerto e perplessità in alcuni addetti ai lavori. Nel 1990, un valente programmatore (sulla cui identità è meglio tacere) ebbe l'ardire di dichiarare: *"i computer e le console non riusciranno mai ad implementare il* texture mapping *in tempo reale"*. Sebbene oggi le sue parole appaiano risibili, allora la potenza di calcolo offerta dai processori a 16-bit relegava l'impiego di questa oggi comunissima tecnica, sulle costose piattaforme Silicon Graphics dedicate al *rendering* poligonale. Con la potenza di calcolo di quei tempi era praticamente impossibile pensare ad un'applicazione del *texture mapping* in campo ludico. I primi giochi poligonali *flat shaded* (senza *texture*) furono accolti con una certa freddezza dal popolo dei videogiocatori. Questi "videogiochi sperimentali" avevano come punti di forza un'estrema fluidità e plausibilità dell'ambientazione prospettica, ma dovevano pagare il dazio di una notevole mancanza di realismo visivo. Una condizione destinata a permanere fino all'avvento del *texture mapping*.

Sebbene tutti ne conoscano il significato, il *texture mapping* è un processo piuttosto complesso ed abbastanza esoso in termini di calcolo computazionale, tanto da essere praticamente assente nei videogiochi fino a 5-6 anni fa, anni in cui il mondo dell'*entertainment* elettronico fu sconvolto dal realismo e dalla maestosità grafica di due titoli in particolare: **Ridge Racer** e **Doom**. Il primo, forte dell'*hi-res* e dei suoi 60 fotogrammi al secondo, portò in sala giochi il *texture mapping* in tutta la sua magnificenza. **Doom** fu invece un fenomeno di massa, tutti i possessori di PC avevano la loro brava copia installata e grazie ad esso potevano farsi beffe dei poveri possessori di Amiga, SNES e MegaDrive, rigidamente ancorati a quel mondo bidimensionale che avrebbe da lì a poco ceduto il passo all'universo del 3D *texturemappato*.



▲ **Un tipico esempio di texture mapping. All'oggetto 3D viene applicata una mappa bidimensionale che viene adattata alla superficie dell'oggetto stesso conferendogli un effetto tessitura (texture). La texture seguirà il modello in tutte le sue trasformazioni e deformazioni come se fosse realmente posta sulla superficie di esso.**

◀ **Ecco un esempio di texture mapping senza correzione prospettica: si notano in maniera evidente le distorsioni dovute alla mancanza di tale effetto.**

Ma vediamo in dettaglio in cosa consiste.

Il *texture mapping* è una tecnica che permette di ricoprire un qualsiasi oggetto tridimensionale con una mappa bidimensionale. Immaginate di avere una pallina da tennis e un foglio di giornale. La pallina è il vostro oggetto 3D e il giornale è la vostra *texture*. Se avvolgete il giornale intorno alla pallina da tennis avete realizzato qualcosa di molto simile al *texture mapping*.

Ogni artista 3D, dopo aver creato un oggetto tridimensionale (un personaggio, un'astronave, un pallone...etc) con un procedimento che si chiama *modellazione*, realizza le *texture* con le quali intende ricoprire l'oggetto. Il motore 3D dovrà quindi garantire che la *texture* (il nostro giornale) rimanga sempre appiccicata all'oggetto (la pallina da tennis) al punto giusto e senza scivolare via.

Questo è il *texture mapping*, ovvero la serie di calcoli effettuati da un programma di *rendering* 3D o dal motore 3D di un videogioco, per dare l'illusione che la trama o meglio la tessitura (*texture*), aderisca alla superficie del modello indipendentemente dall'angolo dal quale lo si osserva.

Il motore di un videogioco deve quindi fare in modo che la *texture* non scivoli via dalla superficie dell'oggetto. Immaginate lo squallore di una *texture* che non segua le deformazioni dell'oggetto. Pensate per esempio alla pallina di **Kula World** e a cosa accadrebbe se la *texture* rimanesse indifferente alle frequenti alterazioni morfologiche della sfera. Per ovviare a ciò viene adottata una tecnica che "lega" la *texture* ai vertici dell'oggetto in modo da seguirlo in tutte le sue deformazioni. Questo particolare tipo di *texture* è quello che viene usato nella maggior parte dei videogiochi.

Un altro problema che affligge il *texture mapping*, così come gestito dall'*hardware* di PlayStation, è la mancanza della cosiddetta "correzione prospettica". Nella maggior parte dei giochi per PlayStation, molti avranno senz'altro notato l'antiestetica distorsione delle *texture* quando gli oggetti a cui sono attaccate si allontanano di molto dal punto di visuale oppure si avvicinano ai bordi dello schermo; questo è dovuto al mancato supporto via *hardware* della correzione prospettica. Essendo un difetto non particolarmente fastidioso, molto spesso gli sviluppatori preferiscono ignorarlo evitando di codificare *routine* di correzione via *software* per non appesantire troppo il processore.

BILINEAR FILTERING

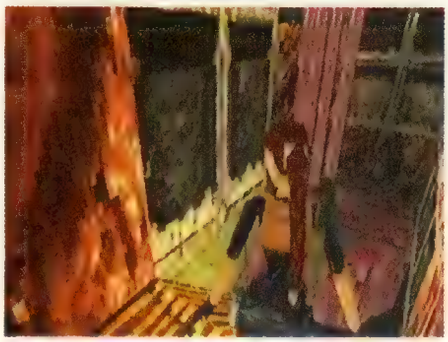
Quante volte l'utenza PlayStation ha dovuto sostenere atroci discussioni con quella PC? Uno degli argomenti che vengono sistematicamente citati a favore della causa PCista è la mancanza su PlayStation del famigerato *bilinear filtering*. Essendo un effetto introdotto relativamente da poco, è normale che molti non ne conoscano la natura e che buona parte delle argomentazioni denuncino una profonda ignoranza in materia.

Il *bilinear filtering* non è altro che il rimedio studiato per ovviare all'antiestetico effetto di "spixellatura" ovvero la visualizzazione degli antiestetici "blocchettoni" che si manifestano avvicinandosi troppo ad una *texture* (tanto per fare un esempio, quello che accade continuamente nella saga di **Tomb Raider** su PlayStation).

A causa della memoria limitata del 32-bit Sony, gli sviluppatori sono costretti ad usare *texture* a bassa definizione risparmiando così memoria a discapito della resa visiva. Per risolvere questo antiestetico problema si possono seguire due strade diverse: aumentare la definizione delle *texture* oppure applicare il *bilinear filtering*. Nel primo caso sorgono parecchi problemi tecnici strettamente collegati alla quantità di memoria necessaria per contenere le *texture* a risoluzione maggiore. L'esponenziale incremento dei calcoli necessari per il *texture mapping*, con conseguente crollo del *frame rate*, è un altro fattore da tenere in considerazione prima di operare certe scelte. Il *bilinear filtering* viene in aiuto producendo una sfumatura della *texture* finalizzata all'eliminazione delle antiestetiche spigolature. Attenzione però, la *texture* è sempre la stessa: la sua definizione non aumenta sebbene sembri più definita.

Tra i problemi più grossi derivanti dall'impiego del *bilinear filtering* riveste un ruolo di primo piano il cosiddetto effetto "slavato". Per rendersi conto del problema basta guardare un

▲ **Ecco un tipico esempio dell'utilizzo o meno del bilinear filtering. La figura in alto mostra una texture mappata con il bilinear filtering, mentre quella in basso mostra il fastidioso effetto di sgranatura che siamo abituati a vedere su PlayStation.**



▲ **Ecco un evidente esempio della mancanza di bilinear filtering. Notate gli antiestetici blocchettoni che appaiono avvicinandosi ad una texture a bassa risoluzione.**

videogioco per PC con supporto di 3DFX (purché non sia **Unreal** o **Forsaken**!); spesso le *texture* appaiono smorte, senza contrasto, piatte, insomma hanno una resa cromatica davvero scoraggiante che viene accentuata quando si cerca di rendere una *texture* che abbia dei rilievi. Verrebbe quasi voglia di disattivare del tutto il filtraggio...

Un altro inconveniente collegato all'utilizzo del *bilinear filtering* concerne le trasparenze. Senza andare troppo nei particolari, il *bilinear filtering* provoca uno sgradevolissimo effetto sfumatura sui contorni di un oggetto su cui sia applicata una trasparenza (come ad esempio gli alberi di un *racing game*). Mentre in **Gran Turismo**, che ovviamente non gode del *bilinear filtering*, gli alberi hanno contorni netti seppure "pixellosi", in titoli sottoposti agli effetti del *bilinear filtering* (come **Monaco Racing Simulation 2** per PC 3DFX), il difetto è molto evidente e gli alberi denunciano uno sgradevolissimo effetto "aura".

In sintesi, pur introducendo indubbie novità e risolvendo sicuramente alcuni inestetismi grafici, il *bilinear filtering* non è ben visto da buona parte degli sviluppatori (nonché da chi vi scrive). Secondo la mia modesta opinione, il *bilinear filtering* andrebbe utilizzato in maniera selettiva, in modo da poter scegliere di applicarlo solo sui modelli su cui si desideri un particolare effetto (così come si fa con i programmi di *rendering* 3D professionali, dove si può scegliere di applicare il filtraggio o meno sui singoli oggetti e *texture*).

Un cenno finale al più atroce tentativo di filtraggio mai visto è d'obbligo : l'orripilante effetto "sfocato" (*blur*) di Nintendo 64. I "geniali" progettisti del 64-bit nintendiano, nel tentativo di simulare il *bilinear filtering*, hanno optato per la scelta più tragica: anziché effettuare una sfumatura delle singole *texture*, hanno tagliato la testa al toro ed hanno fatto in modo di sfumare TUTTO il video... Non ci sono parole! L'effetto finale non è un filtraggio delle *texture*, ma una sfocatura di tutta l'immagine visualizzata, cosa che ha reso gli utenti Nintendo i beniamini degli oculisti.

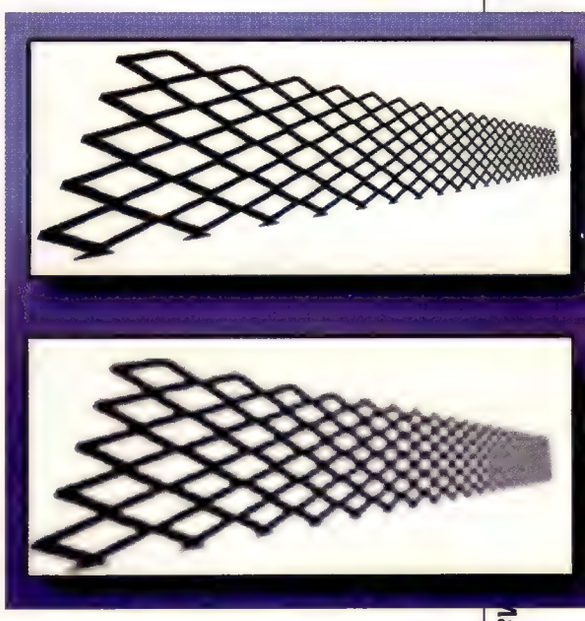
MIP MAPPING

Il *mip mapping* è uno dei grandi sconosciuti del mondo della grafica 3D in tempo reale. Pochi sono in grado di riconoscerlo, quasi nessuno sa cos'è, ma tutti ne parlano entusiasticamente. *"Sai la mia scheda ha il* mip mapping *quadruplo"* oppure *"la mia ce l'ha con l'accelerazione a 128-bit"* sono alcune delle atrocità che si possono sentire senza difficoltà ascoltando una conversazione tra videogiocatori PCisti accaniti. Con ogni probabilità, gli interlocutori non sanno neanche di cosa stanno parlando.

Il *mip mapping* è una tecnica molto semplice, ma allo stesso tempo potente: essa serve a risolvere il fastidioso problema della perdita di qualità delle *texture* con la lontananza. Infatti, specialmente con il filtraggio attivato, le *texture* in lontananza appaiono impastate in maniera davvero impietosa, tanto da diventare praticamente irriconoscibili.

A questo punto entra in campo il *mip mapping* ovvero la possibilità di mantenere in memoria più copie della medesima *texture* opportunamente scalate in base alla distanza dal punto di osservazione. In questo modo la *texture* potrà essere eventualmente ridisegnata o comunque adattata in modo da mantenere inalterato il suo aspetto quand'anche molto rimpicciolita.

I principali soggetti beneficiari del *mip mapping* sono alcuni tipi particolari di *texture* come reti, griglie, muri di mattoni che, a causa della loro regolarità geometrica, soffrono sensibilmente della scalatura e del filtraggio e sono quindi vittime di una resa grafica particolarmente sacrificata.



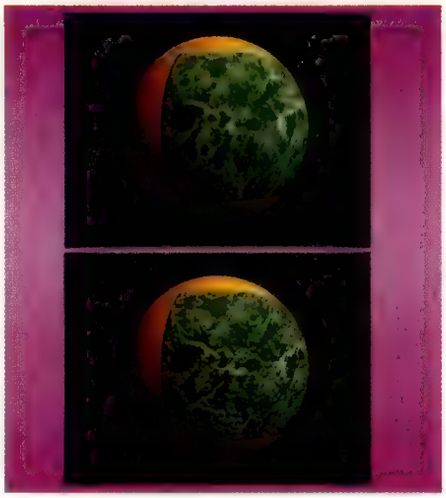
▲ **Questa è solo una simulazione di come funziona il mip-mapping, ma speriamo possa servire ugualmente al nostro scopo: l'immagine più in alto utilizza la tecnica del mip-mapping, quella in basso no. Tutto chiaro?**

BUMP MAPPING

Il *bump mapping* permette di simulare il rilievo delle *texture* con un sapiente gioco di ombreggiature, senza modellare direttamente il rilievo. Mi spiego: supponiamo di voler realizzare un oggetto su cui vi sia un bassorilievo, una rugosità, delle venature e così via. Normalmente le alternative sono due: realizzare una *texture* piatta rinunciando però al rilievo oppure creare un oggetto 3D che abbia materialmente modellato su di sé il rilievo in questione.

Inutile dire che in questo caso, l'enorme richiesta di tempo computazionale e soprattutto di memoria, ne rende impossibile l'utilizzo in un videogioco.

Il *bump mapping* risolve tutto ciò, dando la possibilità di rendere estremamente più realistici gli ambienti virtuali aggiungendo particolari importantissimi come i rilievi. Immaginate le vene di un personaggio di un *fighting game* gonfiarsi con lo sforzo acquistando rilievo, le rughe sul volto dei personaggi "scavate" nella pelle, i particolari della carrozzeria delle auto di un *racing game* in rilievo e così via per mille e più applicazioni spettacolari.



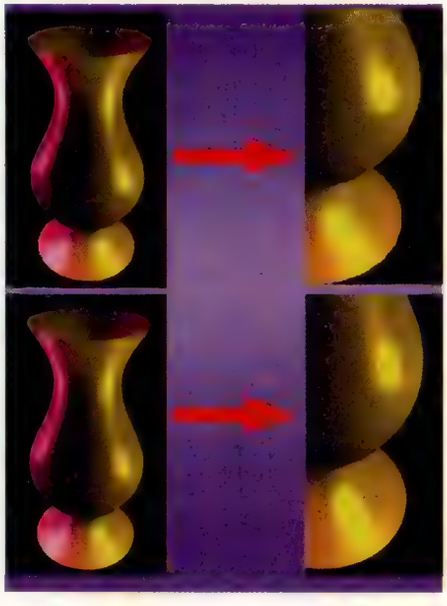
▲ **Ecco lo spettacolare bump mapping in tutto il suo splendore: sugli oggetti in questione è stata mappata la medesima texture, ma nella figura in basso il bump mapping è attivato. L'effetto è davvero notevole se si pensa che il rilievo cambierà in funzione della luce e dell'inquadratura come se fosse realmente modellato, dando luogo ad effetti alquanto interessanti.**

ANTI ALIASING

Sicuramente è uno degli effetti grafici più celebri e spettacolari, decisamente conosciuto, di facilissima individuazione e di grande spettacolarità. Si tratta di un aspetto fondamentale della grafica 3D. L'*anti-aliasing* è un algoritmo (ovvero una procedura) per la riduzione delle antiestetiche scalettature che da sempre flagellano la computer grafica. Nei videogiochi è una rarità: uno dei videogiochi poligonali con supporto dell'*anti-aliasing* è **Scud Race** di Sega. I contorni delle meravigliose *supercar* sono perfettamente smussati e senza seghettature, l'ambiente circostante appare decisamente plausibile, reale: tutto grazie alle meraviglie dell'*anti-aliasing*.

Ma come funziona tutto ciò? E' decisamente semplice. L'*anti-aliasing* effettua la riduzione delle seghettature prendendo in considerazione due o più *pixel* (punti di cui è costituita l'immagine) adiacenti e generandone quindi uno di colore ed intensità intermedi rendendo in tal modo più "morbida" e fluida la transizione tra i due *pixel* iniziali. Così facendo si elimina di fatto l'effetto seghettatura. Più *pixel* si prendono in considerazione per questa operazione, più l'*anti-aliasing* ammorbidisce i contorni delle immagini. L'immagine visualizzata diviene molto più reale per la gioia dei nostri occhi, ma ciò comporta un aumento esorbitante del numero di calcoli necessari.

L'*anti-aliasing* è implementato raramente nei videogiochi proprio per questo motivo: non è richiesta una particolare quantità di memoria, ma il tempo necessario per il calcolo di un singolo fotogramma può aumentare anche di 20 o 30 volte a seconda del tipo di *anti-aliasing* utilizzato



▲ **La figura in alto mostra il rendering di un oggetto senza anti-aliasing: i bordi appaiono seghettati. In basso invece l'oggetto è renderizzato con un buon algoritmo di anti-aliasing: i bordi sono levigati e smussati, e i riflessi di luce sono nitidi donando all'oggetto un realismo notevole.**

FOGGING

Il *fogging* non è altro che un effetto nebbia generato via *hardware*, ovvero senza appesantire troppo il processore, anzi in certi casi alleggerendone il compito. Vediamo subito perché. La nebbia viene generata fornendo al motore 3D semplici informazioni, come la densità, la distanza di visuale e così via. Il motore provvederà a generare un volume geometrico (di solito un cubo) che ha il centro coincidente con l'osservatore e che si sposta insieme ad esso; quindi tutti gli oggetti all'interno di questo volume sono visualizzati come se fossero immersi nella nebbia.

In certi casi, il *fogging* può essere d'aiuto nell'alleggerimento del carico computazionale sostenuto dal processore "nascondendo" gli oggetti più lontani con ovvie conseguenze sul *frame rate*. Sebbene utile per conferire il giusto effetto foschia ad un'ambientazione tesa il più possibile verso il fotorealismo, il *fogging* viene più spesso usato per nascondere una buona parte dei poligoni disegnati da motori 3D non particolarmente efficienti. **Silent Hill** di Konami ne è un esempio. L'impiego massiccio di *fogging* molto probabilmente deriva dall'esigenza di nascondere *draw in* o *bad clipping* oppure più in generale, l'incapacità dell'*engine* di gestire un campo di visuale adeguatamente esteso.

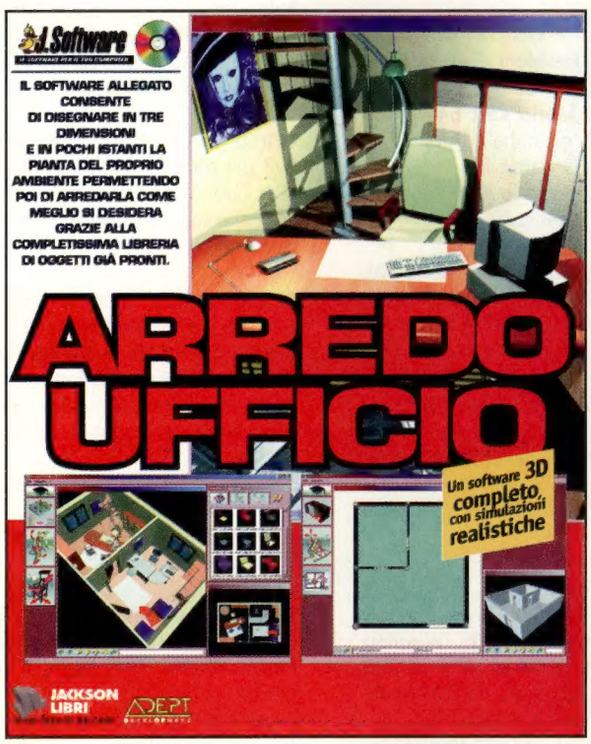
ALPHA BLENDING

L'*alpha blending* è un effetto piuttosto vecchio nel panorama videoludico casalingo, e proprio PlayStation è stato uno dei primi sistemi ad introdurre questa importantissima caratteristica. Quest'effetto permette di implementare la trasparenza delle *texture* in maniera efficace, avanzata e selettiva. Le splendide esplosioni, le fumate dei pneumatici, i laser, le scie luminose che siamo abituati a vedere nei videogiochi per PlayStation sono tutti effetti ottenuti mediante un sapiente uso dell'*alpha blending*. Essendo un effetto piuttosto "leggero" in termini di calcolo, veniva reso via *software* su PC già prima dell'avvento delle recenti schede acceleratrici, con risultati discreti sia in termini di qualità che di velocità.

Ecco come funziona *l'alpha blending*: una *texture* alla quale sia applicato tale effetto acquisirà una trasparenza tanto maggiore quanto i suoi colori si avvicinano ad un colore prefissato (in genere il bianco). Ad esempio, per generare una scia di condensa che sfumi nel nulla, basterà creare una *texture* che sfumi progressivamente nel bianco ed il gioco è fatto.

Sembra un effetto semplice, banale, ma se ben implementato può fare la differenza fra un'esperienza visiva spettacolare e realistica ed una piatta e poco accattivante

Jackson Libri ti porta dall'UFFICIO alle STELLE.



I nuovi software di Jackson Libri non sono solo nuovi, sono anche incredibilmente utili e affascinanti. Prendete ad esempio **Arredo ufficio**, che consente di creare da soli l'arredamento completo per il proprio ufficio. Posizionare i mobili è semplicissimo: con il sistema "drag and drop", basta trascinarli dalla libreria e metterli dove si vuole. Con un effetto finale sorprendente e molto realistico. E poi c'è **Astromedia**, che con effetti altamente scenografici aiuta a scoprire i segreti del cielo. Astromedia è accompagnato da Powerage, un formidabile database dei corpi celesti che simula perfettamente la volta celeste, permettendoci di osservare e di anticipare gli eventi astronomici. JACKSON LIBRI

w w w . f u t u r a - g e . c o m

Primo Piede

Attenzione: la redazione di Super PlayStation Console non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

Spedite i vostri annunci a
PRIMO PIEDE - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL a £40.000 l'uno: **Doom, Final Doom, Fade to Black, Alien Trilogy**. Inoltre vendo **Die Hard Trilogy** completo di manuale d'istruzioni e garanzia, pistola con manuale ed imballo originale a £100.000 oppure tutto in blocco a £220.000. Prezzi trattabili.
Per informazioni telefonare allo 089/383036 dalle 14 alle 17:30 e dopo le 22, e chiedere di Giacomo .

VENDO, causa errato acquisto, il gioco **G-Police**, praticamente nuovo, completo di istruzioni, a sole £30.000.
Per informazioni telefonare allo 02/90360176, ore serali, e chiedere di Roberto .

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Street Fighter Alpha 2, Tekken, Tobal #1, MicroMachines V3, Actua Soccer, International Superstar Soccer, Darkstalker, Alien Trilogy, Wizardry VII** (JAP), **Starfighter 3000**, pistola *Predator* e volante *Mad Catz* a £500.000, oppure scambio con i seguenti giochi: **SaGa Frontier** (JAP/USA), **Tobal #2** (JAP), NBA In The Zone '98 (USA), **Super Robot Shooting** (JAP), **Armored Core** (JAP/USA), **Super Robot Wars IV** (JAP), **Tenchu** (JAP), **Ghost in the Shell** (JAP/USA) e **Street Fighter Collection** (JAP/USA).
Per informazioni telefonare allo 0131/820178 e chiedere di Alberto.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Indipendence Day** (£30.000), **Diablo** (£30.000), **Alien Trilogy** (£35.000), **Loaded** (£35.000), **Caesar Palace** (£35.000) e tanti altri.
Per informazioni telefonare allo 0368/7339909 e chiedere di Antonio.

VENDO per Sony PlayStation: **Final Fantasy VII** (£56.000), joypad colorato militare (£28.000), *memory card* 120 blocchi (£26.000), *memory card* 15 blocchi (£18.000).
Per informazioni telefonare allo 070/844041 e chiedere di Luca.

VENDO console Sony PlayStation universale, 2 *controller*, più alcuni giochi tra cui: **Metal Gear Solid, Castlevania, Gran Turismo**, più Neo Geo CD con 5 giochi, il tutto a £700.000, anche separatamente.
Per informazioni telefonare allo 0121/916599, ore pasti, e chiedere di Livio.

VENDO per Sony Playstation in versione PAL i seguenti giochi: **Loaded** (£20.000), **Crash Bandicoot** (£30.000), **Ridge Racer** (£15.000), **R. Reload** (£15.000) ed **Air Combat** (£25.000). tutti usati pochissimo ed in confezioni originali.
Per informazioni telefonare allo 071/9199752 ore serali e chiedere di Angelo.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Test Drive 4** (£44.000), **Tomb Raider 2** (£58.000), **Resident Evil 2** (£70.000), **FIFA '98** (£66.000). Questi giochi sono praticamente nuovi e completi del proprio manuale di istruzioni. Solo Roma e provincia.
Per informazioni telefonare allo 06/52310138, ora di cena, e chiedere di Marco.

VENDO per Sony Playstation in versione PAL i seguenti giochi: **Time Crisis** + pistola (£100.000), **Gran Turismo** (£75.000), **World Cup '98** (£45.000). i giochi sono originali ed in ottime condizioni.
Per informazioni telefonare allo 091/8901517 e chiedere di Nicola.

VENDO, solo in blocco, PlayStation con 2 *joypad*, **Tomb Raider 2, Resident Evil 2, Final Fantasy VII** e Nintendo 64 con 2 *joypad*, **Super Mario 64, Goldeneye, Mario Kart 64**, il tutto PAL, in garanzia e con gli imballi originali. Il prezzo è di £700.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0360/955139 ore pasti e chiedere di Federico.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL **Castlevania** e **Rage Racer** a L 45.000 l'uno. Vendo inoltre adattatore Sony RFUnit (per TV senza presa Scart) a L 20.000. Sono disposto a scambiare **Castlevania** con **Wild Arms** (USA). Cerco possessori di **FF Tactics** in grado di darmi informazioni riguardo al *Deep Dungeon*. Cerco inoltre il codice *Action Replay* delle vite infinite in **Einhander** (JAP).
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation:**Thunderforce 5** (JAP), **Rival Schools** (JAP), **Tombi** (PAL), **GunBullet** (JAP), **Winning Eleven 3** (JAP), **Winning Eleven France '98** (JAP), **King of Fighter '96** (JAP). Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0347/8637015, dalle 18, e chiedere di Luca.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation in versione PAL **MDK** e **Ace Combat 2** a £40.000 l'uno; **Tekken 2, SoulBlade** e **FIFA '98** a £35.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0368/3127337, ore serali, e chiedere di Mino.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Dredd** (compatibile con pistola Namco G-Con 45) £50.000, **Soul Blade** £30.000, **Tomb Raider 2** £50.000, **ISS Pro** £30.000, **Oddworld** £50.000, **WipEout 2097** £30.000, **G-Police** £50.000, **Time Crisis** £50.000 (più G-Con 45 £75.000), **Ace Combat 2** £50.000, **Formula 1 '97** £50.000. Vendo inoltre *joypad* standard a £20.000 e *joypad* analogico non vibrante a £30.000.
Per informazioni telefonare allo 0321/861925 dopo le 18:00.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Gex 3D** £60.000, **G-Police** £50.000, **Forsaken** £50.000, **Crash Bandicoot 2** £50.000. Tutto originale ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di Luca .

VENDO Metal Gear Solid (compreso demo di **Suikoden 2**) in perfette condizioni, confezione ed istruzioni originali a £90.000. Per informazioni telefonare allo 02/97292077 ore pasti e chiedere di Alessandro.

CERCO ragazze/i con materiale su **Resident Evil** per aprire in breve tempo un *Resident Evil Fans Club*.
Per informazioni telefonare allo 0187/966178 e chiedere di Alberto.

CERCO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Thunderforce 5, Tekken 3, Breath of Fire III, G-Darius, Tobal 2, ISS Pro 98, Klonoa, Parasite Eve, Xenogears** e altri.
Per informazioni telefonare allo 0371/80417 dopo le 19 e chiedere di Ferruccio.

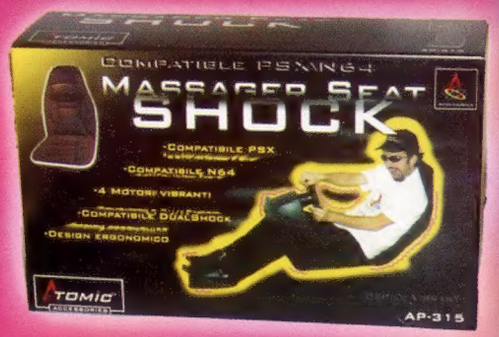
CERCO per Sony PlayStation giochi originali in versione giapponese. Astenersi pirati e perditempo.
Per informazioni telefonare allo 011/4551440 e chiedere di Fabio.

SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Crash Bandicoot 2, Moto Racer, Porsche Challenge, V-Rally** o vendo in blocco a £160.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 041/5313751 e chiedere di Gabriele.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Castlevania** (PAL, £40.000), **Rage Racer** (PAL, £45.000), **Marvel Super Heroes** (JAP, £65.000), **The King of Fighters '97** (JAP, £70.000). Sono disposto a scambiarli con i seguenti giochi: **Command & Conquer; Wild Arms** (USA o PAL), **Guilty Gear, Lunar Silver Star Story**.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di Enzo.

MASSAGER SEAT SHOCK

Fai esplodere la tua mente



- SEDILE VIBRANTE
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE PSX
- COMPATIBILE N64
- MASSIMO REALISMO NEI GIOCHI DI GUIDA
- 4 MOTORI VIBRANTI
- DESIGN ERGONOMICO
- FUNZIONE MASSAGGIATORE

Vibrazioni Totali

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI E GLI ACCESSORI ATOMIC LI TROVI NEI D+ CENTER DELLA TUA CITTA'

RICHIEDI GLI ORIGINALI ATOMIC

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

DUAL PLAY STICK

- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

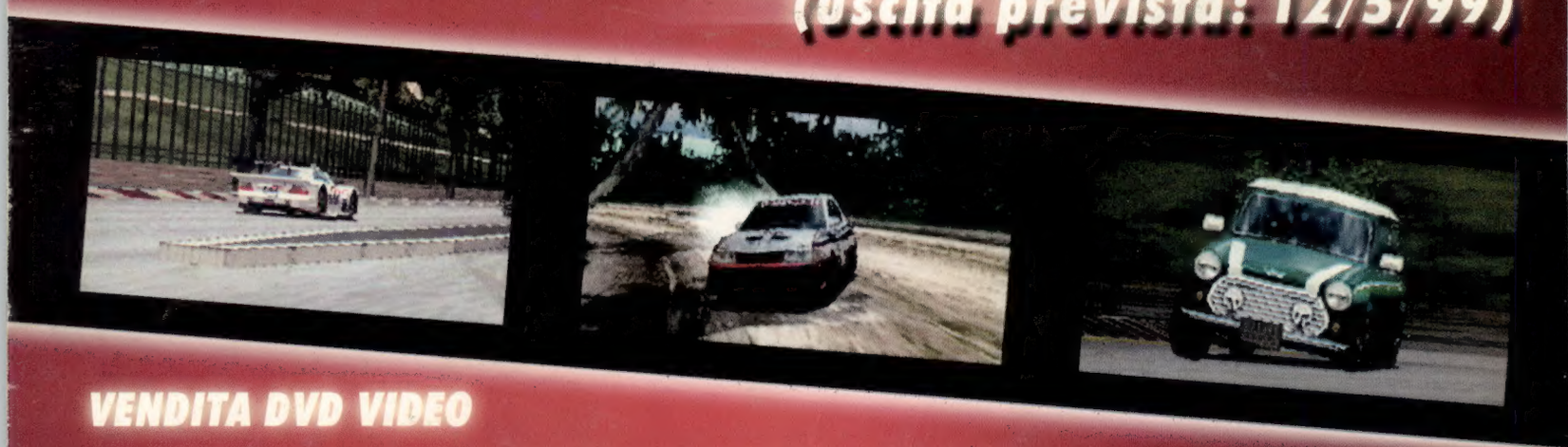
D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

MET

gran TURISMO 2

(uscita prevista: 12/5/99)



VENDITA DVD VIDEO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA 24/48 h

ATTENZIONE!

-eseguiamo riparazioni in sede con preventivo gratuito e riconsegna entro 24/48 h.
-non ripariamo playstation ancora sotto garanzia SONY.
-non sostituiamo laser pick up.
-in caso di guasto, si consiglia comunque di rivolgersi al centro assistenza SONY a voi più vicino.

NOVITA' IN USCITA:

lunar complete
point blank 2
g-police 2
need for speed 4
global domination
t'ai fu
shao lin
all star tennis

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.